les inRocKs 2

STAR WARS
L'ENVERS DU MYTHE





ISSN.0298-3788. Allemagne 10,50 €, Belgique 10 €, Calédonie 1700 XPF, Cameroun 6000 CFA, Canada 16,30 CAD, DOM 10,50 €, Espagne 10,50 €, Grèce 10,50 €, Italie 10,50 €, Liban 20500 LBP, Luxembourg 10 €, Maroc 100 MAD, Maurice île 11 €, Polynésie française 1500 XPF, Portugal 10,50 €, Royaume-Uni 9,50 GBP, Sénégal 6000 CFA, Suisse 16,20 CHF



Le Réveil de la Force
de J.J. Abrams (2015).

Comment un petit film de science-fiction dans l'espace, destiné aux enfants, réalisé par un jeune cinéaste regardé de haut par les patrons de studio après l'échec tant commercial que critique de son premier film, comment donc ce petit film intitulé à l'origine *Star Wars, La Guerre des étoiles* en français, a-t-il pu devenir la plus grande mythologie de la deuxième moitié du XXe siècle – et peut-être aussi du XXIe, puisque l'aventure est loin d'être terminée ? Rien ne prédisposait George Lucas à devenir l'un des cinéastes les plus puissants de l'histoire du cinéma. Enfant du baby-boom comme ses collègues du Nouvel Hollywood, élevé aux comic books, aux pulps et aux séries télé, il n'était au départ ni le plus brillant ni le plus en adéquation avec les goûts du public. Le trône qu'il conquiert à la fin des années 1970, et qu'il occupera plus de trois décennies durant à la tête de l'empire Lucasfilm, sera pourtant plus royal que n'importe quel autre.

Même s'il n'est pas le premier de la bande à avoir connu le succès et la richesse (Coppola ou Spielberg l'ont devancé), il est celui qui les a portés à leur paroxysme. Parce qu'il a su, mieux que personne, intégrer les nouvelles règles du jeu, quand il ne les inventait pas lui-même : retour du grand spectacle féerique et décomplexé, prééminence des effets spéciaux et importance donnée au son, marketing massif en amont et occupation maximale des écrans en aval, produits dérivés et déclinaison du concept sur tout support, enfin. S'il y a une spécificité à l'œuvre de George Lucas, elle tient d'abord à l'écrasement de tout le reste par cette implacable machine qu'il a patiemment construite et dévoilée au public un beau jour de mai 1977. Machine, concept, produit, mythe : *Star Wars* est tout cela à la fois. Il ne faut pas oublier qu'il s'agit aussi de films, d'abord un, puis trois, puis six et bientôt neuf – même si leur qualité individuelle s'efface presque devant ce que représentent, dans la culture populaire, le son de deux sabres laser s'entrechoquant et le souffle de Dark Vador, les grognements de Chewbacca et les yeux inquiets de Han Solo, les bleeps de R2-D2, la main coupée de Luke Skywalker...

George Lucas n'a pas la furie opératique d'un Coppola ni la maestria visuelle d'un Spielberg. En revanche, il a un génie particulier qu'on ne peut lui ôter : le sens du récit, la création d'univers et de mythes, de héros et de vilains capables de passionner les foules. Sa "machine" appartient désormais à l'empire Disney, qui s'apprête à la faire fructifier plus encore. En attendant de découvrir la nouvelle vie de ce formidable héritage, il est temps de revisiter les classiques...

Jacky Goldberg/Les Inrockuptibles



Le Réveil de la Force,
en salles le 16 décembre 2015.

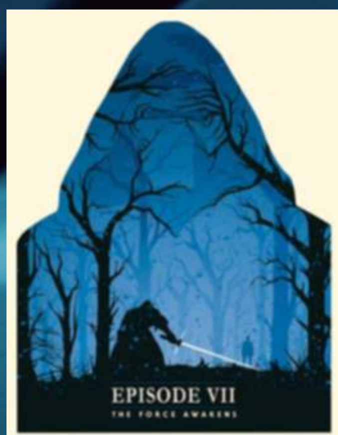
Episode VII – Le Réveil de la Force de J.J. Abrams (2015).

LES INROCKS 2 **STAR WARS**

RÉDACTION Directeur de la rédaction FRÉDÉRIC BONNAUD Rédactrice en chef ANNE-CLAIRE NOROT Secrétaire de rédaction YAËL GIRARDOT Rédacteurs ROMAIN BLONDEAU, PATRICE BLOUIN, VINCENT BRUNNER, MICHEL CHION, JEAN-BAPTISTE DUPIN, JACKY GOLDBERG, ERWAN HIGUINEN, NOÉMIE LECOQ, JEAN-BAPTISTE MORAIN, LÉO MOSER, LOUIS-JULIEN NICOLAOU, ANNE-CLAIRE NOROT, THÉO RIBETON, LÉO SOESANTO **MAQUETTE** Directeur de création LAURENT BARBARAND Conception graphique MANUELLE CASTELLI Couverture MANUELLE CASTELLI **MERCI À** PASCALE FRANCÈS, BASILE LEMAIRE **TOUTES NOS PENSÉES À** ✩GUILLAUME B. DECHERF✩ **SERVICE PHOTO** Directrice photo MARIA BOJIKIAN Iconographes AURÉLIE DERHEE, VALÉRIE PERRAUDIN **PUBLICITÉ CULTURELLE** Directrice CÉCILE REVENU (musiques) Tél. 01.42.44.15.32, YANNICK MERTENS (cinéma, vidéo, télévision, livres) Tél. 01.42.44.16.17, BENJAMIN CACHOT (arts, scènes) Tél. 01.42.44.18.12, FRANÇOIS MOREAU (coordinateur) Tél. 01.42.44.19.91 **PUBLICITÉ COMMERCIALE** Directeur LAURENT CANTIN Tél. 01.42.44.19.94 Directrice adjointe ANNE-CÉCILE AUCOMTE Tél. 01.42.44.00.77 Directrice de clientèle ISABELLE ALBOHAIR Tél. 01.42.44.16.69 **PUBLICITÉ WEB** CHLOÉ ARON Tél. 01.42.44.19.98, LIZANNE DANAN Tél. 01.42.44.19.90, STÉPHANE BATTU (coordinateur) Tél. 01.42.44.00.13 **DÉVELOPPEMENT/NOUVEAUX MÉDIAS** Directeurs adjoints BAPTISTE VADON (promotion, médias, diversification) Tél. 01.42.44.16.07, LAURENT GIRARDOT (événements, projets spéciaux) Tél. 01.42.44.16.08 Assistant PIERRE MOINET Tél. 01.42.44.15.68 Relations presse/relations publiques CHARLOTTE BROCHARD Tél. 01.42.44.16.09 Assistante promotion presse EMILY CASENAZ Tél. 01.42.44.16.68 **MARKETING/DIFFUSION** Responsable JULIE SOCKEEL Tél. 01.42.44.15.65 Chef de projet marketing direct VICTOR TRIBOUILLARD Tél. 01.42.44.00.17 Assistant marketing direct BAPTISTE GRENGUET Tél. 01.42.44.16.62 Chargée de création NATHALIE COULON **ABONNEMENT** LES INROCKUPTIBLES SERVICE ABONNEMENT Libre réponse 83378, 60647 Chantilly CEDEX Renseignements au 03.44.62.52.35 ou par mail : abolesinrocks@everial.com **STANDARD/ACCUEIL** GENEVIÈVE BENTKOWSKI-MENAIS, WALTER SCASSOLINI **FABRICATION** Chef de fabrication VIRGILE DALIER, avec GILLES COURTOIS Impression, gravure ROTO AISNE Brochage LA BROCHURE INDUSTRIELLE printed in France Conditionnement ROUTAGE BRF Distribution PRESSTALIS Contact agence DESTINATION MÉDIA – DIDIER DEVILLERS, CÉDRIC VERNIER Tél. 01.56.82.12.06, reseau@destinationmedia.fr Imprimé sur papier produit à partir de fibres issues de forêts gérées durablement, imprimeur ayant le label "imprim'vert" **INFORMATIQUE** Responsable CHRISTOPHE VANTYGHEM Assistance technique MICHAËL SAMUEL **LES ÉDITIONS INDÉPENDANTES SA** Actionnaire principal, président MATTHIEU PIGASSE Direction générale FRÉDÉRIC ROBLOT Comptabilité PATRICIA BARREIRA, ÉLODIE VALET, CAROLINE VERGIAT Administrateurs MATTHIEU PIGASSE, JEAN-LUC CHOPLIN, LOUIS DREYFUS Fondateurs ARNAUD DEVERRE, CHRISTIAN FEVRET, SERGE KAGANSKI Directeur de la publication FRÉDÉRIC ROBLOT Dépôt légal 4e TRIMESTRE 2015 *Les Inrocks 2* est édité par Les Editions Indépendantes, société anonyme au capital de 326 757,51 euros RCS Paris B 428 787 188 000 21

Les Inrockuptibles, 24, rue Saint-Sabin 75011 Paris – Tél. 01.42.44.16.16, fax 01.42.44.16.00, www.lesinrocks.com
EN COUVERTURE Cihan Unalan *Dark Exhibition,* 2015 (détail) © Cihan Unalan courtesy galerie Sakura **LES ILLUSTRATIONS** Episodes III et VII © Ollie Boyd. Les œuvres de Cihan Unalan et d'Ollie Boyd sont de libres interprétations de l'univers de *Star Wars.*





Avec ce hors-série, deux illustrations
Ollie Boyd est un jeune graphiste et illustrateur habitant en Ecosse. Passionné par le cinéma, il recrée des affiches de films dans son style minimaliste aux aplats colorés. Il a travaillé pour la presse et le cinéma.



I. LA CONSTRUCTION D'UN PHÉNOMÈNE

Que se passe-t-il lorsqu'un jeune geek introverti nourri à la SF, aux comics, à John Ford et Kurosawa se met en tête de réaliser un film qui synthétise toutes ses influences ? En pleine éclosion du Nouvel Hollywood, tel est le pari de George Lucas, cinéaste de 33 ans. Avec Un nouvel espoir, il réalise en 1977 le film de ses rêves et le début d'une folle aventure interplanétaire. Bienvenue dans les voyages extraordinaires de Monsieur Lucas.





PREMIERS PAS DE GÉANT

Avant de créer sa monumentale saga, George Lucas fut un jeune homme introverti doublé d'un réalisateur expérimental. Jusqu'à ce que le succès le libère. **Par Vincent Brunner**

Pour devenir un géant américain de l'entertainment, la voie royale passe-t-elle par une enfance malheureuse, des privations causées par un excès de religion et des railleries dues à un corps chétif ? Comme Walt Disney, éduqué par des parents pour qui le spectacle était un piège mis en scène par le diable, George Lucas a grandi dans une famille luthérienne qui a tout tenté pour retarder son épanouissement. Né en 1944 à Modesto, une petite ville de Californie, garçon introverti, ce geek avant l'heure subit les brimades de ses camarades d'école. Chétif comme son futur pote Spielberg, il est parfois sauvé des humiliations par sa grande sœur. A la maison, celle-ci ne peut rien quand George Lucas Sr., homme d'affaires conservateur, propriétaire d'un magasin d'alimentation, accable ce fils qui lui ressemble peu – pendant longtemps, il lui promet un destin de bon à rien.

Heureusement, George, enfant de la télé, peut s'évader grâce à la science-fiction diffusée sur le petit écran... Le démon de la vitesse l'électrise également et, à l'idée de participer à des rallyes automobiles, son corps léthargique s'anime comme jamais. Cette carrière de pilote dont il rêve si fort, il lui tournera le dos après avoir échappé, de peu, à un accident grave. Finalement, il choisit une activité moins dangereuse : étudier le cinéma à l'université de Californie du Sud. Reste tout de même à convaincre son père. Celui-ci finit par céder mais, persuadé que son fils ne peut connaître que l'échec, il lui promet un rapide et piteux retour au bercail. Selon la légende, son rejeton se serait alors écrié : *"Je ne reviendrai jamais et je serai millionnaire à 30 ans."* Deux promesses qu'il tiendra...

Expériences de cinéma

A la fac, George Jr. rattrape son retard. Le seul cinéma de Modesto l'a tenu éloigné des films d'auteurs et, selon ses propres mots, l'endroit constituait avant tout un lieu où il était plus facile de draguer les filles. Devenu cinéphile tendance boulimique, il ne met pas longtemps à se singulariser par des films d'études qui prennent la forme de poèmes abstraits – une Coccinelle éclairée par les reflets nocturnes sur fond d'Herbie Hancock, une ode à la liberté le temps d'un sprint dans la forêt ou un pilote et sa voiture en boucle.

A l'occasion d'exercices, Lucas assume ses visions radicales et gonflées. Envoyé en Arizona avec d'autres étudiants sur le tournage du western *L'Or de MacKenna* (1969), avec Gregory Peck, il en ramène un documentaire où il snobe la machine hollywoodienne, reléguée au rôle de figurante, pour délirer avec ce qui l'entoure : le désert, les animaux ou des pylônes électriques. Mais avant ce making of nihiliste, c'est un court métrage de fiction qui avait attiré l'attention, *Electronic Labyrinth : THX 1138 4EB* (1967). Dans un univers d'anticipation déshumanisé, l'individu



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

A la ville comme à la scène

C'est à la fin des 60's que George rencontre Marcia Griffin. Non seulement celle-ci sera créditée comme monteuse sur plusieurs de ses films *(American Graffiti, Un nouvel espoir, Le Retour du Jedi)*, mais les deux seront mariés de 1969 à 1983. Le coup de foudre a justement eu lieu devant un banc de montage : George et Marcia furent embauchés pour monter un documentaire consacré au déplacement du président Lyndon B. Johnson en Extrême-Orient. Leur client ? L'United States Information Agency, organisme de propagande qui a existé jusqu'en 1999. **V. B.**



George Lucas sur le tournage d'*American Graffiti* en Californie, en 1972.

dont le matricule figure dans le titre tente de s'échapper. Avec son esthétique froide et sa bande-son oppressante, ce film novateur et puissant le catapulte gros talent en devenir. Il décroche ensuite un stage chez Warner et, toujours effacé, traîne ses jeans sur les plateaux.
Sur le tournage de *La Vallée du bonheur* (1968), une comédie musicale avec Fred Astaire, le courant passe avec son réalisateur prodige au look de hippie, Francis Ford Coppola. Malgré leurs personnalités contraires, une amitié étrange va s'installer entre les deux. Car autant George a du mal à s'imposer et à se dévoiler – même avec sa petite amie et future femme Marcia Griffin –, autant Francis est prêt à tout renverser sur son passage pour obtenir ce qu'il veut.

L'envol

Assez naturellement, Lucas assiste Coppola sur son film suivant, *Les Gens de la pluie* (1969), avant de le suivre dans son désir d'indépendance en cofondant les studios Zoetrope, maison de production bientôt en cheville avec Warner. Du coup, Lucas adapte en 1971 son court métrage phare en un long, *THX 1138,* avec une intrigue enrichie. Mais le jeune réalisateur n'a pas dénaturé son projet initial et *THX 1138,* avec ses décors minimalistes et son ambiance étouffante, propose une science-fiction intello. Les cadres de Warner sont stupéfaits par l'aspect expérimental, et le film, désormais salué comme un classique, essuie à l'époque un terrible échec.
Suite à un clash avec Coppola, George quitte Zoetrope et fonde sa propre compagnie, Lucasfilm. Alors que sa femme lui reproche la froideur de *THX 1138,* pour son deuxième long, il opte pour une célébration de l'insouciance des adolescents américains d'avant la guerre du Viêtnam. Pris par le temps, le stress et toujours pas très sociable, George a du mal à diriger les acteurs. Qu'importe, *American Graffiti,* avec sa bande de lycéens en goguette sur fond de rock'n'roll et Harrison Ford dans le rôle du fou de vitesse, sera le carton de l'été 1973.
De quoi donner envie à Lucas de persévérer dans cette veine positive. Et si, après avoir visé les ados, il imaginait une aventure de science-fiction pour les 10, 11 ans, l'équivalent des westerns ou des films de pirates de son enfance ? Une idée qui l'emmènera dans une galaxie lointaine et fera sa gloire.





LES MACHINES

Tout semble opposer *THX 1138*, ersatz kubrickien de 1971, à la grande foire aux jouets de *Star Wars*. Pourtant, Lucas installe dès son premier film quelques éléments essentiels de sa future cosmogonie. **Par Patrice Blouin**

A la vision rapide de *THX 1138*, un premier constat s'impose : tous les jeunes sont paranoïaques. Tous les jeunes sont désespérés. Même George Lucas. Même le plus gentil des Ewoks hollywoodiens. Celui qui a fait de l'espace intersidéral une immense caisse à jouets, avec super-sœur et ours en peluche, a bel et bien commencé, comme n'importe quel lecteur de Philip K. Dick, en affirmant que tous les hommes étaient des rats en cage asservis et manipulés par le gouvernement.
De ce point de vue, *THX 1138* n'est pas un échec. C'est juste une dystopie de plus. Pas plus mauvaise qu'une autre. Les hommes y sont contrôlés chimiquement par un mystérieux pouvoir central qui les maintient dans une cité souterraine avec l'aide de robots-policiers plutôt civils dans leurs manières comme dans leur tenue.
Le héros interprété par Robert Duvall (le bien nommé THX 1138) enfreint l'interdiction pesant sur les rapports sexuels et doit dès lors s'échapper de la ville.
Le principal problème concerne ici le poids écrasant du modèle *2001 : l'odyssée de l'espace*. En effet, même si le film produit par Francis Ford Coppola trouve sa source dans un court métrage tourné par Lucas dès 1967, alors qu'il n'était encore qu'étudiant, il est évident que le réalisateur a regardé entre-temps le grand œuvre kubrickien.
L'obsession permanente pour les espaces blancs limite du coup sévèrement l'originalité visuelle et atmosphérique de *THX 1138*. Et plus encore que la blancheur immaculée des décors, c'est le systématisme des crânes lisses (quand on sait l'obsession future de Lucas pour le *furry*) qui conforte l'impression que le réalisateur n'est pas vraiment chez lui dans la rigueur euclidienne de cet univers postapocalyptique.
Cependant, une fois passé cette première impression, et quand on y regarde de plus près, il faut bien admettre que *THX 1138* impose aussi, de manière plus souterraine, quelques éléments décisifs de la future cosmogonie lucasienne. Leur appréhension est simplement rendue difficile par leur insertion dans un cadre (moral, politique) inversé.



Le héros transgressif (Robert Duvall) et le flic métallique de *THX 1138* de George Lucas (1971).

LES IMAGES

En regard
En particulier tout l'univers de la première trilogie est construit sur une opposition essentielle entre deux types de technologie : les droïdes et les hologrammes. Ou si l'on préfère : les machines et les images. Or cette opposition est déjà en place dans *THX 1138*. Mais elle structure alors les moyens d'oppression étatiques là où, dans *Star Wars,* elle définit la modalité double de notre bonheur individuel. Si l'on fait cependant abstraction de ce basculement idéologique, la proximité des scènes et des personnages est frappante.
Ainsi, entre le flic métallique de *THX 1138* et C-3PO il n'y a que peu de modifications. La raideur spécifique du droïde devient simplement comique parce qu'il a changé de service (il est passé du *cop* américain au *butler* anglais). Et parce qu'il expose désormais les rouages de son anatomie (alors que le flic de *THX* était, de manière plus angoissante, habillé comme un homme). L'utilisation des hologrammes dans les deux films est également voisine. Dans une des premières scènes de *THX 1138,* on voit par exemple le héros se soulager de ses pulsions sexuelles par "masturbation assistée" devant la projection télévisuelle d'une danseuse érotique. Or, de manière similaire, au tout début de *Star Wars,* Luke Skywalker tombe amoureux du spectre audiovisuel de la princesse Leia projeté en boucle devant lui par R2-D2. De *THX 1138* à *Star Wars,* il y a juste sublimation et mise en boucle du désir. Et cette boucle (visuelle, obsessionnelle) vaut d'autant plus d'être signalée qu'elle est sans doute une des premières inclusions narratives – au sein d'un film qui allait lui-même être constamment revisionné – de la nouvelle fonction *rewind* des magnétoscopes.

Une forme personnelle
Le passage entre les deux films s'effectue donc, en dernière instance, en deux gestes complémentaires : d'un côté *rhabiller/rembobiner* l'image et de l'autre *dénuder/privatiser* la machine. De sorte qu'entre fiction paranoïaque-auteuriste et fable grand public tout n'est qu'affaire de déplacement et de reconfiguration d'un même fantasme dans un lot à peu près constant d'éléments. Le seul ajout véritable entre 1971 et 1977 tient dans l'arrivée (massive) des *muppets*. Il suffit d'ailleurs de glisser rapidement de *THX 1138* à *Star Wars,* et de *Star Wars* à *THX 1138,* pour troubler irréversiblement les bordures idéologiques des deux films en remettant un peu de terreur dans la domesticité et de sexualité dans le romantisme.
Et rien ne serait plus faux que de considérer *Star Wars* comme la version marchande et pervertie du film de jeunesse radical et pur que serait *THX 1138*. Car "l'original" est ici une caricature du modèle kubrickien. Et c'est à l'inverse quand le réalisateur se libère du poids de *2001* – en concevant *La Guerre des étoiles* comme l'anti-*Odyssée de l'espace* – qu'il arrive à trouver son *lieu propre*. Et c'est logiquement dans ce second temps (aussi industriel soit-il) que les caractéristiques les plus intimes, les plus personnelles, de son premier film trouvent leur sens véritable. Quand Lucas invente enfin la SF nouvelle qui lui correspond : comique, sentimentale et poilue.





Alec Guinness dans *Le Pont de la rivière Kwaï* de David Lean (1957).

L'œuvre de Lucas ne vient pas de nulle part. Le cinéaste est l'héritier d'un cinéma classique, auquel la technologie a donné un nouveau souffle. **Par Léo Soesanto**

FANTÔMES

Bien entendu, les yeux ébahis des jeunes spectateurs qui lirent les mots *"Il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine…"* en ouverture d'*Un nouvel espoir* en 1977 eurent l'impression de découvrir un nouveau monde. L'*Episode IV* et tous les suivants auraient pu commencer par "Il y a bien longtemps, dans un autre film…", tant l'univers de Lucas ne sort pas d'un trou noir cinématographique. Les critiques de l'époque en identifièrent vite l'ADN : *"un film de cape et d'épée spatial"* (le *Washington Post*), *"le plus élaboré, le plus coûteux et le plus beau des* serials *jamais faits"* (le *New York Times*)… Une matière rétro-futuriste qui compensa d'abord pour Lucas la frustration de ne pouvoir adapter son *serial* chéri *Flash Gordon*. Privé des droits, il devra inventer son propre univers mais n'oubliera pas le joueur de polo de l'espace dès *Un nouvel espoir* : l'intro textuelle défilant à l'écran *("C'est une période de guerre civile…")* renvoie directement à l'ouverture de *Flash Gordon à la conquête de l'univers*, version *serial* de 1940 (plus précisément le chapitre 7). Sans compter le pitch d'un jeune héros blond luttant contre un empereur tyrannique. Le *serial* entre les mains de Lucas est très premier degré : une manière d'offrir à ses contemporains seventies les mêmes plaisirs innocents qu'il eut comme enfant de l'après-guerre avec les films de pirates et de cowboys.

Une touche British

D'ailleurs, en pleine Guerre froide, *Un nouvel espoir* préfère loucher vers les films sur la Seconde Guerre mondiale, la vraie et non l'abstraite, celle où les nazis annoncent l'Empire : *Les Canons de Navarone* (= Etoile noire à saboter) de Jack Lee Thompson (1961) et *Les Briseurs de barrages* de Michael Anderson (1955), dont il prélève l'imagerie et le jargon des pilotes de X-Wing papotant en plein vol et fonçant sur leur cible. Un moyen de donner un coup de fouet aux ballets de vaisseaux spatiaux de *2001 : l'odyssée de l'espace* (1968) de Stanley Kubrick, admirés par Lucas mais un peu trop pépères à son goût.

Les deux films de guerre précités furent réalisés par des Britanniques, nationalité pour laquelle Lucas a un gros faible comme réservoir à acteurs (que l'on prend au) sérieux. Pour donner de la hauteur à *Star Wars*, le British Alec Guinness est ainsi embauché en Obi-Wan Kenobi, qui pestera pendant le tournage d'*Un nouvel espoir* sur le charabia qu'on lui donne à jouer (et sur la popularité du rôle jusqu'à la fin de sa vie). C'est l'auréole de Guinness chez David Lean *(Le Pont de la rivière Kwaï)* que Lucas invoque, tout comme le sens des grands espaces chez ce dernier : la façon dont le désert écrase ses personnages en panoramique dans *Lawrence d'Arabie* est repris en long et en large dès que C-3PO et R2-D2 errent sur Tatooine dans l'*Episode IV*. Une anglomanie durable, du casting des gentils (Ewan McGregor dans la deuxième trilogie) aux méchants (Peter Cushing dans *Un nouvel espoir*, Christopher Lee à partir de *L'Attaque des clones*, soit les monstres sacrés des films d'horreur de la Hammer).


La Prisonnière du désert de John Ford (1956).

DE CINÉMA

Classiques hollywoodiens
Mais *Star Wars,* dans ses influences, est bien sûr d'abord américain. La façon d'envisager l'espace (et on ne parle pas des étoiles) est celle du western dès *Un nouvel espoir* : les Hommes des sables sont les Indiens, la Cantina fleure bon le saloon, Han Solo est un cowboy à la gâchette facile et cet *Episode IV* serait un peu *La Prisonnière du désert* de Tatooine. Du classique de John Ford, Lucas cite ainsi la tragédie fondatrice qui pousse le héros dans sa quête (la ferme incendiée d'Oncle Owen et Tante Beru vs celle de la famille de John Wayne).
L'ombre du Hollywood classique remonte plus loin : la cape et l'épée des *Aventures de Robin des Bois* de Michael Curtiz et William Keighley (1938), dont le compositeur Erich Wolfgang Korngold signa dans un autre film, *Crimes sans châtiment* (1942), une partition tout en fanfare qui inspira largement John Williams pour le thème principal de la saga ; *Casablanca* (1942, Curtiz encore), dont le Rick's Café est remaquillé en Cantina galactique et dont le mafieux Ferrari inspira Jabba le Hutt. C'est le Lucas cinéphile de la bande des copains barbus (Coppola, De Palma, Scorsese et Spielberg) d'alors qui transparaît ici.
L'influence américaine la plus curieuse est aussi la plus inconsciente, la plus souterraine. Un jeune fermier vivant avec tonton et tata, partant à l'aventure avec un homme de fer, un géant poilu et un compagnon un poil peureux (Han Solo rechignant d'abord à la mission-suicide de l'Etoile de la mort) : ce ne serait pas Dorothy débarquée du Kansas dans *Le Magicien d'Oz* (1939), par hasard ? La méchante sorcière de l'Ouest y meurt, ne laissant que ses vêtements sur le sol. Comme Obi-Wan.

A l'aune de Kurosawa
Au-delà de ces échos de ciné-club, l'œil de Lucas comme réalisateur a été modelé par un Japonais lui-même influencé par John Ford : Akira Kurosawa, dont il découvre les films à la fac de cinéma grâce à John Milius. Les parallèles entre *Un nouvel espoir* et *La Forteresse cachée* (1958) ont été maintes fois relevés : la princesse prisonnière, un grand et un petit paysans (tous deux idiots) en guise de faire-valoir comique à l'image de R2-D2 et C-3PO et bien sûr l'imagerie samouraï qui imprègne les Jedi, leurs sabres laser et la Force... Lucas, pas le meilleur dialoguiste au monde de son propre aveu, pouvait se réfugier chez Kurosawa et son cinéma purement visuel, pas très éloigné du film muet – en parlant de muet, le design de C-3PO doit beaucoup au robot de *Metropolis* de Fritz Lang.
La bagarre dans la Cantina avec Obi-Wan dégainant son sabre reprend donc celle d'un autre Kurosawa, *Yojimbo* (1961) : deux scènes de peu de mots où, le temps de l'éclat d'une lame, d'assaillants s'effondrant et d'un bref plan de bras coupé au sol, tout est dit. Cut.
Quinze ans plus tard, la fixette Kurosawa de Lucas persiste dans *La Menace fantôme* lorsqu'il lui faut composer des scènes menaçantes où des bataillons se détachent au loin dans le paysage.
Ou lorsqu'il faut des couleurs différentes pour distinguer deux camps dans un affrontement *(L'Attaque des clones).* C'est *Ran* (1985) qui est alors cité.


La Forteresse cachée
d'Akira Kurosawa (1958).

L'essence de Lucas, c'est cette vision classique, d'antan du cinéma qu'il veut servir avec les moyens les plus avancés.

Ayant délaissé longtemps la caméra, Lucas revient en terrain connu tout en réalisant un vieux rêve : la possibilité d'avoir des armées numériques à l'infini en fait un David Lean à moindre coût. En mai 2012, au moment de la promo de sa production *Red Tails* (un film sur des pilotes afro-américains pendant la Seconde Guerre mondiale, décidément), il déclarait : *"La raison pour laquelle j'ai investi tant de temps et d'argent à créer ILM* (lire p. 32 – ndlr)*, c'est parce que l'art est la technologie. Dans les années 1960, on était à la fin de l'ère de David Lean, où vous aviez 10 000 figurants dans une scène. Cela revenait trop cher. La norme est devenue 'oh, j'ai un film contemporain, avec sept acteurs et on tourne dans la rue'. Je savais que si nous faisions des progrès côté technologie, nous aurions beaucoup plus d'histoires à raconter."*

Un nouveau souffle épique
Avec la course de chars de *Ben-Hur* (1959) comme horizon de la course de podracers dans *La Menace fantôme*, la palette de Lucas semble être définitivement figée. La tentation du péplum est d'ailleurs vivace chez Lucas, de Padmé, Obi-Wan et Anakin jetés dans une arène *(L'Attaque des clones)* à ses enfants élus providentiels (Anakin, Luke) élevés dans l'épreuve du désert tel Moïse. L'essence de Lucas, c'est donc cette vision classique, d'antan du cinéma qu'il veut servir avec les moyens les plus avancés – au risque de l'illustration pure et plate dans *La Menace fantôme*. Il faut un peu plus que la satisfaction pour les *fanboys* et le démiurge Lucas de voir un Yoda tout en images de synthèse affronter la doublure du septuagénaire Christopher Lee lors d'un duel au sommet. Il faut l'incarner, lui donner du souffle.
C'est avec *L'Attaque des clones* que Lucas quitte sa chaise de spectateur ébahi par ses fonds bleus pour (un peu) bousculer son cadre : les batailles de *L'Attaque des clones* (avec ses plans façon caméra à l'épaule) et celle, spatiale, lors de l'ouverture de *La Revanche des Sith* convoquent enfin l'épique avec une abondance de détails et de mouvement – la caméra virevoltant au milieu des vaisseaux – seulement permis par la technologie contemporaine.
En vieillissant et en achevant ses derniers films sous l'ère Bush Jr., Lucas aura un peu suivi la même voie que Kurosawa, dont les films célébrèrent l'héroïsme individuel contre le système (en gros, *Les Sept Samouraïs = Un nouvel espoir*) avant de s'assombrir, de ruminer face à une violence insurmontable et un destin liberticide (*Game of Thrones*, adaptation de *MacBeth* = la deuxième trilogie). Rétrospectivement, c'est peut-être ainsi qu'il faut lire l'a priori embarrassant finale d'*Un nouvel espoir* : une remise triomphale de médailles évoquant un film de propagande nazie de Leni Riefenstahl. *"Toute sa vie, il a regardé vers l'avenir, vers l'horizon. Jamais l'esprit là où il était, à ce qu'il faisait"*, disait Yoda dans *L'Empire contre-attaque*. Le vieux maître Jedi parlait en fait de George Lucas, prophète d'un cinéma tout numérique qui, finalement, se mit à réfléchir sur son temps, quitte à jeter une ombre sur sa saga.

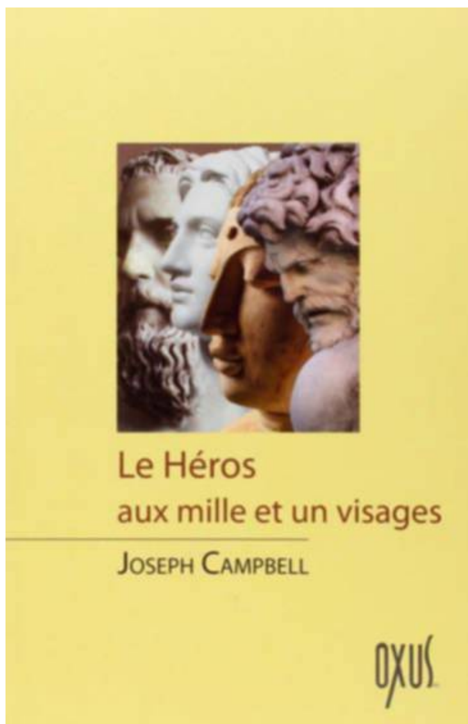


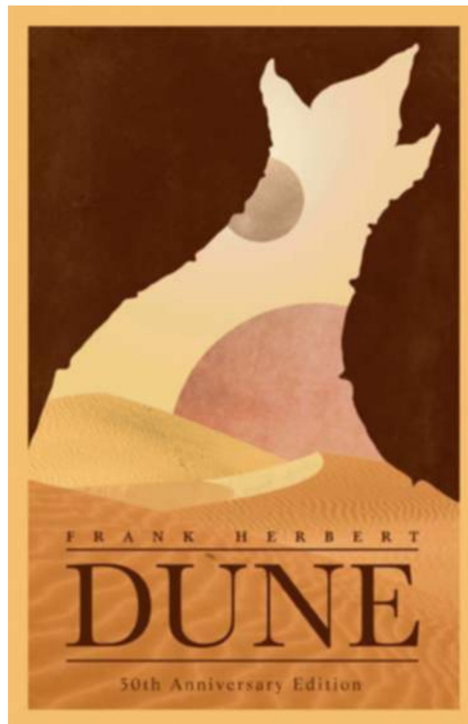
L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

La preuve par l'image
Le meilleur moyen d'appréhender toutes les influences cinématographiques de Lucas est la vidéo *Star Wars: Kitbashed* de Michael Heilemann (http://kitbashed.com), un mash-up de deux heures où les scènes matrices (Kurosawa, Kubrick, *Flash Gordon*…) sont collées à celles d'*Un nouvel espoir*. Le moyen aussi de rappeler des influences moins évidentes *(Star Trek)* ou plus inconscientes : et si *Tintin et les cigares du pharaon* avait inspiré les scènes de C-3PO et R2-D2 dans le désert de Tatooine ? **L. S.**

GÉNÉALOGIE LITTÉRAIRE

Pour écrire sa saga, George Lucas s'est abreuvé à plusieurs sources, du récit initiatique au mythe arthurien, de l'heroic fantasy à Shakespeare. Un bel esprit de synthèse. **Par Jacky Goldberg**





George Lucas n'était pas, parmi les cinéastes du Nouvel Hollywood, le plus grand lecteur. Comme Steven Spielberg, sa culture était plutôt cinématographique, et surtout télévisuelle. Cependant, quelques lectures bien choisies, parfois conseillées par ses pairs, ont indéniablement influencé le jeune scénariste.
La première et la plus déterminante de ces influences, tout à fait revendiquée, est *Le Héros aux mille et un visages* de Joseph Campbell [1]. Dans cet essai, que Lucas découvrit vers 1973, tandis qu'il cherchait à améliorer le très rudimentaire premier jet de son scénario, le mythologue expose sa théorie du "monomythe" selon laquelle tous les grands récits initiatiques, quelle que soit leur origine, suivent un même schéma en forme de boucle, de "l'appel de l'aventure" au "retour à la maison". Fasciné par cette vérité révélée, Lucas conçoit alors son film comme l'un de ces récits mythologiques, en en respectant toutes les étapes-clés et les archétypes (lire p. 52).
Fan d'heroic fantasy et de récits médiévaux, Lucas a aussi puisé à la source même, dans l'un des mythes occidentaux les plus célèbres : les chevaliers de la Table ronde. Il y a en effet du roi Arthur chez Luke, et du Merlin chez Obi-Wan. Quant au Conseil des Jedi qu'on voit dans la prélogie, il rappelle fortement la Table ronde. Lui-même influencé par le mythe arthurien, *Le Seigneur des Anneaux* figure parmi les lectures qui ont marqué le jeune Lucas. L'on ne peut s'empêcher de comparer les entrailles de l'Etoile noire à celles du Mordor traversé par la compagnie de l'Anneau, Dark Vador faisant en quelque sorte office de Balrog arrêtant (ou tuant) le vieux mage, qu'il soit Obi-Wan Kenobi ou Gandalf.
En outre, le côté obscur de la Foce, qui corrompt en même temps qu'il confère de la puissance, ressemble à la malédiction de l'Anneau unique.

Outre-mondes
On retrouve en outre dans la saga de nombreuses références à la littérature de science-fiction, que Lucas dévorait adolescent. Isaac Asimov et son monument *Fondation* devaient ainsi certainement figurer dans la bibliothèque du réalisateur de *Star Wars*. Les deux récits ont en effet en commun de décrire l'avènement puis la déliquescence d'un empire intergalactique centré autour d'une capitale (Trantor/Coruscant) et menacé d'effondrement. Dans le même genre, l'autre monument SF qu'est *Dune*, de Frank Herbert, figure parmi les influences littéraires de *Star Wars*. Herbert lui-même s'est amusé à dresser une liste de trente-sept points communs entre son roman et les films, parmi lesquels le plus évident est la planète de sable du *Retour du Jedi* et son ver géant qui dévore tout. On peut aussi dresser un parallèle entre l'empereur Shaddam IV et Palpatine, le baron Harkonnen et Jabba le Hutt, son serviteur Feyd-Rautha et Boba Fett, et enfin Paul Atréide et Luke Skywalker, prophète qui s'ignore.
Nul doute que George Lucas a également été marqué par la littérature baba cool qui circulait abondamment en Californie en ce début d'années 1970. Obi-Wan Kenobi est ainsi une adaptation à peine masquée du *Don Juan Matus* de Carlos Castaneda, ethnologue et sorcier controversé – on le soupçonne d'avoir pipeauté sa thèse, publiée en 1968 sous le nom *L'Herbe du diable et la petite fumée* –, qui popularisa en Occident le chamanisme d'Amérique centrale (et influença Alejandro Jodorowsky, qui cherchait à la même époque à adapter *Dune*). Le concept de la Force est directement dérivé de cet ouvrage, et celui de Padawan initié par un maître Jedi vient d'un autre ouvrage de Castaneda, *Histoires de pouvoir*. Enfin, sur les conseils de Coppola, son mentor depuis la fin des années 1960, Lucas aurait cherché à rendre plus shakespearienne la lutte entre Anakin-Vador et Luke Skywalker. Bien lui en prit, car s'il y a bien une réplique de *Star Wars* qui restera, c'est celle-là : "Je suis ton père".

1. *Le Héros aux mille et un visages* de Joseph Campbell (Oxus, 2010).



Laureline, Valérian et leurs alter ego Han Solo et Leia dessinés par Jean-Claude Mézières dans *Pilote* en 1983.

BD À L'ŒIL

Lecteur assidu de BD, fasciné par Flash Gordon, George Lucas a été marqué par l'esthétique pulp et comics. **Par Léo Moser**

George Lucas, une douzaine d'années au compteur, est assis en tailleur dans l'arrière-boutique de ses parents, une pile de comics posée sur les genoux. Il tourne religieusement les pages de ses précieux volumes, laissant son esprit divaguer dans l'immensité du cosmos. Si l'image tient de la légende, elle distille aussi sa part de vérité. Avant de virer ado gominé, féru de rock'n'roll, Lucas était l'archétype du gamin rêveur, proto-geek qui lisait, comme la plupart des gosses de sa génération, des kilomètres de bandes dessinées. Ces innombrables heures de lecture ont abondamment nourri l'imaginaire du petit George.

Flash Gordon, l'idole

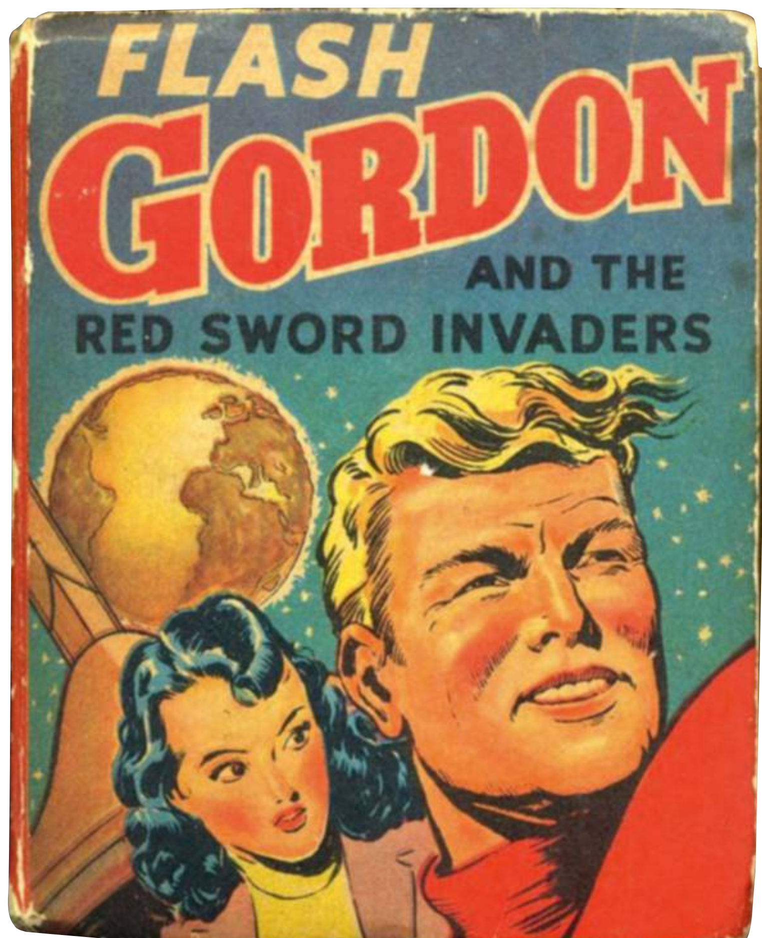
Au tournant des années 1950, les publications de comics connaissent leur apogée. Super-héros et spationautes envahissent les kiosques tandis que des millions de jeunes lecteurs vivent au rythme de parution des *pulp magazines*. Lucas exprime rapidement un intérêt particulier pour la science-fiction et se passionne pour les aventures de



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

Lucas amateur d'art narratif

George Lucas exposera sa riche collection de tableaux, dessins, *memorabilia* dans un musée qui ouvrira en 2019 à Chicago, le George Lucas Museum of Narrative Art. On peut déjà admirer les trésors en sa possession sur lucasmuseum.org. Outre les fleurons de la peinture et de l'illustration américaines (Norman Rockwell, Howard Pyle, Gil Elvgren…) ou les maîtres européens (Degas, Renoir, Ingres, Mucha, Rackham…), on y trouve des œuvres de nombreux auteurs de BD : Charles Schulz, Crumb, Winsor McCay, Frank Miller et… Mœbius. **A.-C. N.**



Flash Gordon, comics créé par Alex Raymond en 1934.

l'iconique *Flash Gordon*. Créé en 1934 par Alex Raymond, et largement popularisé par un *serial* dans les années 1950, Flash Gordon est un astronaute et pilote émérite qui doit déjouer les plans de l'impitoyable empereur Ming afin de préserver la Terre d'une invasion extraterrestre. Une quête qui conduit le héros et son équipage aux confins d'un système solaire partiellement civilisé où de valeureux spatio-colons côtoient d'inquiétants aliens.
Au début des années 1970, Lucas envisage d'adapter les aventures de *Flash Gordon* sur grand écran. Mais les droits d'adaptation sont alors détenus par Alain Resnais, dont la passion pour les bandes dessinées, et notamment les pulps américains, est rarement évoquée. C'est à défaut d'adapter *Flash Gordon* que Lucas entreprend la conception de son propre univers. *Star Wars* conservera évidemment les stigmates de cette curieuse gestation, et l'influence de la bande dessinée sur le premier film, sorti en mai 1977, est considérable.

Outre son architecture de space opera, ses personnages archétypaux aux trajectoires bien définies et son souffle résolument épique, Lucas emprunte à *Flash Gordon* le générique défilant dans l'espace apparu dans la série de 1954. Le texte jaune s'enfonçant dans l'infini cosmique, qui ouvre chaque épisode, deviendra d'ailleurs l'un des incontournables gimmicks de la saga. De l'aveu de Lucas, les titres très littéraux des différents épisodes de la saga *(Le Retour du Jedi, L'Attaque des clones, La Revanche des Sith…)* font délibérément écho à ceux de *Flash Gordon* et tendent à rappeler la titraille aguicheuse des pulps.

La BD et les pulps

Mais *Flash Gordon* – et d'autres comics américains comme ceux de Jack Kirby – n'est pas la seule source d'inspiration du cinéaste. En France, toute une génération de dessinateurs s'apprête au tournant des années 1970 à redéfinir les canons de la SF. Si *Métal hurlant,* le cultissime magazine de BD, est contemporain de *Star Wars,* les premiers travaux de Mœbius, l'un des dessinateurs emblématiques de la revue, se sont certainement imprimés sur la rétine de Lucas, qui n'a jamais caché son admiration pour l'illustrateur.
C'est aussi le cas de *Valérian et Laureline,* série signée Pierre Christin et Jean-Claude Mézières, initiée en 1967. On y suit les aventures de deux agents du SST (Service Spatio-Temporel) à Galaxity, capitale terrienne devenue, au XXVIIIe siècle, le centre d'un vaste empire galactique. Ces albums, passés entre les mains du futur cinéaste, ont largement contribué à développer son goût pour le genre. A la sortie des films de la première trilogie, Mézières constata certaines ressemblances avec *Valérian et Laureline*. Il aurait tenté de contacter Lucas, sans succès, et se fendit en 1983 dans *Pilote* d'un dessin où l'on voit ses deux héros attablés avec Han Solo et Leia dans un bar rempli de créatures. Leia dit à Laureline : *"Comme c'est amusant de nous rencontrer ici !",* à quoi Laureline répond : *"Oh, nous sommes des habitués de cette boîte depuis longtemps !"*
La première affiche de *Star Wars,* qui accompagnait la sortie du film en 1977, est symptomatique de l'influence de la BD sur la saga. Dessinée par Tom Jung, elle s'inscrit dans la plus pure tradition pulp, quitte à dénaturer l'esthétique du film lui-même. Luke Skywalker, torse apparent, y figure un héros musculeux, brandissant un sabre laser mystérieusement devenu cruciforme tandis que la princesse Leia, méconnaissable, adopte une posture lascive. Une composition qui renvoie directement aux illustrations de Frank Frazetta, dessinateur star des années 1970, et qui résume tout le jeu d'influences à l'origine de *Star Wars*.
Il faudra attendre *L'Empire contre-attaque,* et le travail d'un autre graphiste, Drew Struzan, pour que la saga, ayant digéré ses influences, trouve son identité visuelle propre.

VOYAGE DANS

Les films, téléfilms et séries d'animation passés ou confirmés qui définissent le canon de la saga sont présentés ici selon la chronologie des événements. On y a ajouté les dessins animés et téléfilms n'appartenant pas au canon mais mettant en scène des personnages-clés. Ils sont signalés par un astérisque. **Anne-Claire Norot**



Episode III – La Revanche des Sith (2005)

-19 av BY



Episode II – L'Attaque des clones (2002)

-22 av BY



Star Wars – Droids (série en dessin animé, 1985-1986*)

-15 av BY

Episode I – La Menace fantôme (1999)

-32 av BY



Star Wars – Clone Wars (série en dessin animé, 2003-2005)

-22 à -19 av BY

The Clone Wars (série en images de synthèse, 2008-2014)

-22 à -19 av BY

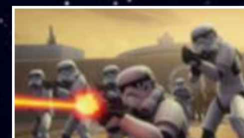
Star Wars – The Clone Wars (film d'animation, 2008)

-22 à -19 av BY



Star Wars Rebels (animation 3D, 2014-)

-5 à 0 av BY



Rogue One (2016)



Han Solo spin-off (2018)

LE TEMPS



Episode IV – Un nouvel espoir (1977)
-2 à 0 av BY



Episode VI – Le Retour du Jedi (1983)
4 ap BY

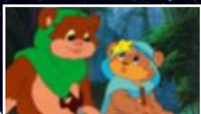


Episode VII – Le Réveil de la Force (2015)
30 ap BY

AN 0
BATAILLE DE YAVIN

Episode IX (2019)

Les Ewoks (série en dessin animé, 1985-1986*)



Au temps de la guerre des étoiles (Star Wars Holiday Special, téléfilm, 1978*)





Episode V – L'Empire contre-attaque (1980)
3 ap BY



L'Aventure des Ewoks (téléfilm, 1984*)
3 ap BY



La Bataille d'Endor (téléfilm, 1985*)
3 ap BY

Episode VIII (2017)

BY = Bataille de Yavin. Cette bataille, qui a lieu à la fin de l'épisode IV – *Un nouvel espoir* –, marque l'an 0 dans la chronologie *Star Wars*.





FUTURISME RÉTRO

Retour sur la trilogie originelle de Lucas, qui parvint de 1977 à 1983 à incarner l'avenir de la science-fiction tout en remontant à ses racines les plus primitives et naïves.
Par Théo Ribeton

Quelles cartes George Lucas a-t-il en main au moment où la production de son troisième long métrage se met doucement en marche ? Son statut est ambigu. Son premier film, *THX 1138,* s'est planté au box-office sans pour autant sceller le sort du jeune cinéaste, sélectionné à la Quinzaine des réalisateurs à Cannes, et encore courtisé par les studios pour la réalisation de projets importants. Une deuxième chance hollywoodienne que son deuxième film, *American Graffiti,* confirme en rapportant presque trente fois son budget sur sa première année d'exploitation.
Mais s'il s'est refait une santé, Lucas laisse encore les studios perplexes quant à ses velléités de retourner à la science-fiction. Le projet qu'il mûrit depuis début 1973 rencontre un enthousiasme timide chez la Fox, et bien qu'on lui donne finalement le feu vert, il devra faire plus ou moins cavalier seul : pendant deux ans, il peaufine et reprend inlassablement le scénario d'*Un nouvel espoir* avec une sorte de perfectionnisme obsessionnel inhabituel pour ce type de production, tout en posant avec la création de sa société d'effets spéciaux les bases d'un futur fonctionnement quasi autarcique de la saga, bientôt dotée de son propre système de production et de toute une caisse à outils taillée sur mesure.

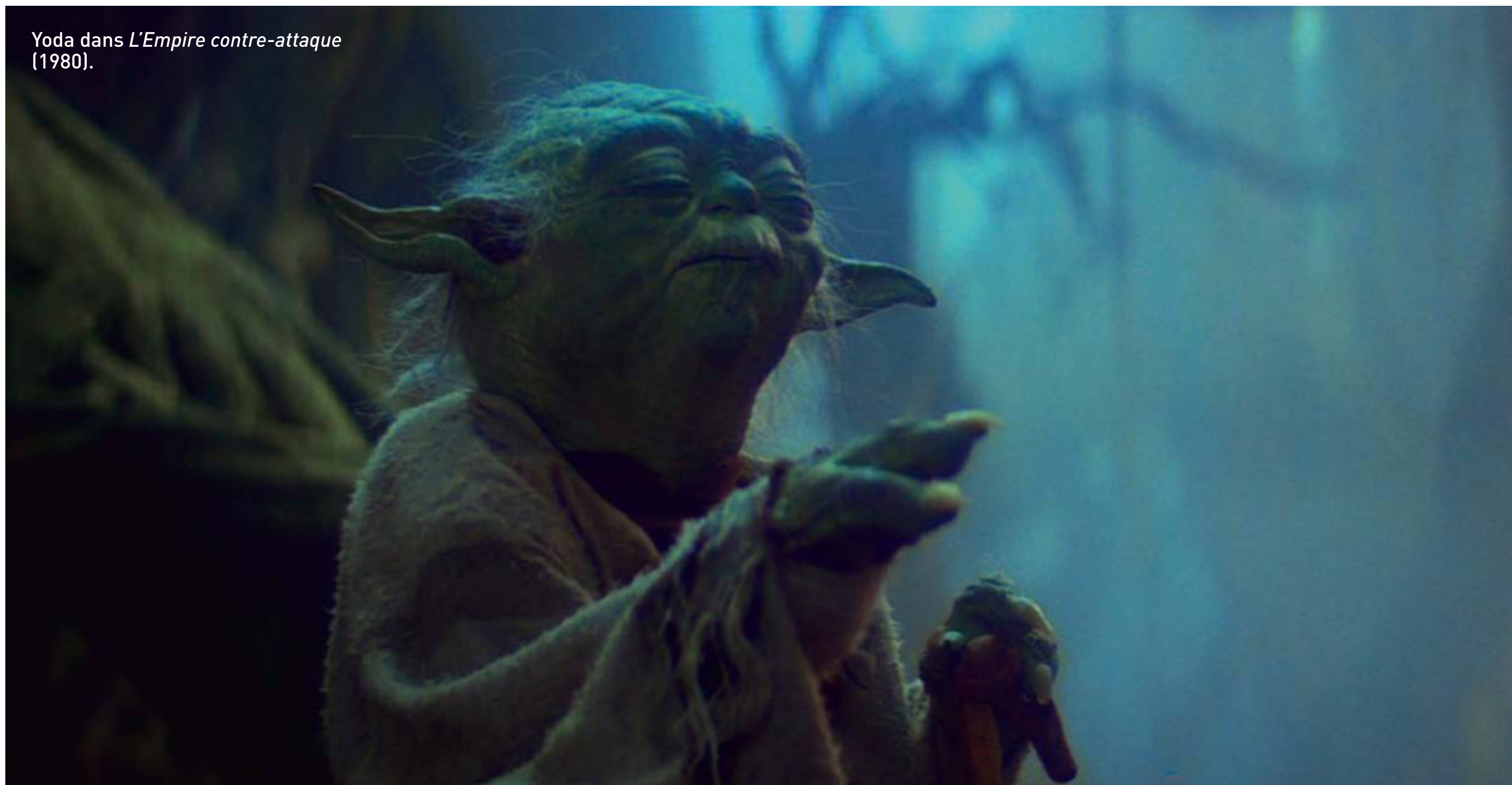
Jedi-geki, une forme hybride
Au-delà de la science-fiction, Lucas veut fusionner avec *Star Wars* une multitude de sources d'inspiration qui impliquent de faire sauter le verrou du space opera classique pour y intégrer des corps étrangers, voire antifuturistes. D'abord avec son concept de *"used future",* où les intérieurs de vaisseaux inspirés des intérieurs de sous-marins rivalisent de vétusté, tout en vieille tôle et flaques d'huile (à contre-courant des codes très hygiénistes et sophistiqués de la science-fiction alors en vigueur). Ensuite en laissant libre cours à toute sa fascination pour le film de sabre japonais, le *jidai-geki* (notez la consonance). C'est la véritable idée primitive de *Star Wars,* son premier coup de génie : un mariage a priori contre nature entre l'épopée cosmique et le samouraï nippon, qui se fait pourtant avec un naturel déconcertant, ne produisant pas du tout l'effet d'une hybridation punk mais plutôt d'une union quasi spirituelle entre les motifs.
Lucas est un admirateur invétéré d'Akira Kurosawa et il rêve de se réapproprier son cinéma de la même manière que ce dernier s'était réapproprié John Ford et le cinéma américain : les deux cinéastes, qui collaboreront d'ailleurs en 1980 avec la coproduction de *Kagemusha* par American Zoetrope, incarnent un transfert entre le Japon et Hollywood en forme d'énigme de la poule et de l'œuf, où l'on ne sait plus qui enfante qui. Ce que l'on sait, c'est que Lucas mettra au centre de son œuvre une caste, les Jedi, directement inspirée des samouraïs ; mais aussi qu'il piochera dans la spiritualité orientale en décrivant la fameuse Force comme une sorte de traduction littérale du *tao* (où le champ d'énergie devient le prétexte d'une panoplie de pouvoirs paranormaux, tandis que le dualisme yin-yang détermine les deux camps d'une guerre interstellaire opposant l'obscur et le lumineux) ; et enfin qu'il enfreindra joyeusement l'avidité technologique inhérente à la science-fiction classique en érigeant en



Luke Skywalker (Mark Hamill) dans *Un nouvel espoir* (1977).



Luke face à Dark Vador dans *L'Empire contre-attaque* (1980).



Yoda dans *L'Empire contre-attaque* (1980).

arme futuriste un objet d'un archaïsme absolu : le sabre.
Lucas rêve même d'engager Toshiro Mifune, le paysan devenu guerrier des *Sept Samouraïs,* pour le rôle d'Obi-Wan Kenobi. Il devra finalement se reporter sur le shakespearien Alec Guinness.
Les autres acteurs principaux (Mark Hamill et Carrie Fisher), dont le cinéaste tient à ce qu'ils soient de parfaits inconnus, sont recrutés quelques mois avant le tournage.

Un charme *homemade*
Une idée reçue assez répandue fait d'*Un nouvel espoir* un film presque fauché pour son époque, à un fil de la série B. C'est très exagéré : son budget de 11 millions de dollars avoisine celui des *James Bond* de son temps ou, pour rester dans le space opera, celui de *2001 : l'odyssée de l'espace,* sorti neuf ans plus tôt. Mais bien que le film soit somme toute confortablement financé, il garde effectivement un aspect fait maison qui s'explique de diverses façons. D'abord, l'ambition de ses séquences de combat reste coûteuse, légèrement au-delà des capacités certes importantes de la production – les quelques millions supplémentaires alloués aux épisodes suivants suffiront à faire la différence. Mais surtout, Lucas cultive voire simule le caractère un peu chiche, un peu spartiate de son univers. Il a en tête les *serials* des années 1930 et leur grande aridité figurative, notamment *Flash Gordon,* dont il voulait à l'origine réaliser un remake, et dont on retrouve une certaine structure de l'action aux ressorts très simplistes : jeux de couloirs et de portes à déverrouiller, machines à fumée, déguisements à la limite de la bouffonnerie, autant d'effets gentiment théâtraux qu'on pourrait prendre pour les symptômes d'un manque de moyens mais qui sont en réalité intégrés à la culture du film, à son langage, indépendamment de ses dispositions réelles.
Il faut ajouter que cette sécheresse n'a pas qu'un charme *homemade* : elle semble aussi provenir d'une certaine rigueur d'esprit, d'une ascèse spirituelle. Car un remarquable vœu de pauvreté préside aux choix de Lucas, pour les costumes des personnages principaux (pas de coquetterie : tout le monde en pyjama), parmi lesquels est à noter la présence d'un moine (Kenobi), mais aussi dans l'établissement de certains décors désertiques laissant une grande place au vide et à l'abstraction, la planète Tatooine en tête. L'isolement qui frappe le personnage de Luke, très tenu à l'écart des péripéties collectives dans les *Episodes V* et *VI,* donne à sa trajectoire de héros une dimension solitaire et méditative assez singulière – odyssée individuelle dont le climax est bien sûr la scène mythique de *L'Empire contre-attaque* qui le voit affronter l'identité monstrueuse de son père.
De cette scène, hélas trop vue et trop parodiée pour pouvoir la regarder l'esprit libre, il faut tout de même rappeler la charge symbolique en forme de télescopage invraisemblable de métaphores sexuelles. Il y a d'abord le tranchement du bras de Luke par Dark Vador, annoncé quelques secondes plus tôt par l'abattage d'un tuyau dont la fière position verticale ne laisse aucun doute sur ce qui est ici doublement coupé



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

Une météo capricieuse
On rit volontiers de la clémence des éléments dans la galaxie *Star Wars,* où chaque planète semble disposer d'une atmosphère habitable et d'une vie foisonnante – dans l'*Episode V,* Han Solo sort même avec un simple masque à gaz en plein vide interstellaire. Une petite convention irréaliste qui peut justement être vue comme le contre-pied total des conditions dans lesquelles la saga a été filmée. A trois ans d'intervalle, les lieux de tournage respectifs des *Episodes V* et *VI* accueilleront les équipes dans des conditions climatiques jamais atteintes en plusieurs décennies : d'abord en Tunisie, décor de la planète Tatooine, où une rare et dévastatrice pluie torrentielle s'abat en 1976 sur un plateau qui accumulait déjà les avaries techniques (et notamment un parasitage radio par les sables des dunes, qui rend R2-D2 incontrôlable) ; puis dans le glacier norvégien de Hardangerjøkulen, choisi pour les scènes de la planète glaciaire Hoth, et où séviront au moment des tournages des températures atteignant -30 ° avec près de 6 mètres de neige. **T. R.**


Chewbacca (Peter Mayhew), C-3PO, Leia (Carrie Fisher) et Han Solo (Harrison Ford) dans *L'Empire contre-attaque* (1980).

– étrange ablation reproduite à plusieurs reprises dans la prélogie, et qui correspond en fait à un curieux fantasme de réification de l'humain : les personnages de *Star Wars* ne sont jamais aussi puissants que lorsque leurs corps sont presque entièrement détruits et mécanisés (comme c'est le cas de Dark Vador mais aussi du général Grievous), et ce processus commence par cette émasculation symbolique. Vient ensuite le *"Je suis ton père"*, twist parmi les twists, dont Lucas redoutait tellement l'ébruitement qu'il fit dire une réplique différente sur le tournage *("Obi-Wan a tué ton père")* pour n'inclure la bonne version qu'en postproduction dans le secret le plus total. Puis la séquence se termine par un accouchement cartoonesque, voyant Luke enchaîner des cabrioles dans un labyrinthe de tuyaux avant d'enfin retrouver l'air libre. Révélation du père, destruction du phallus et réitération de sa propre naissance s'abattent sur le personnage comme une pluie d'épreuves psychologiques à la limite du grotesque. Il faut laisser à la psychanalyse le soin de l'élucider, mais on ne peut s'empêcher de citer l'anecdote suivante : Lucas a lui-même eu beaucoup d'ennuis avec la procréation. Ne parvenant pas à concevoir d'enfant avec sa première femme, il a adopté une première fois, puis deux de plus après leur séparation. Il a finalement eu un enfant naturel à 69 ans avec sa seconde femme, mais ce n'est pas elle qui l'a porté : ils ont fait appel à une GPA.

Le premier coup de génie de *Star Wars* : un mariage a priori contre nature entre l'épopée cosmique et le samouraï nippon, qui se fait avec un naturel déconcertant.

Plus Verne qu'Asimov

Nous laisserons l'anguille sous la roche. *Star Wars* d'ailleurs se soucie très peu de psychologie. Au tournant des années 1980, le space opera a déjà (voire plus que jamais) déployé un territoire éminemment réflexif et métaphysique que Lucas rechigne à fouler. La place ambiguë des robots en est un exemple : au moment où Ridley Scott interroge les frontières de leur niveau de conscience en adaptant Philip K. Dick avec *Blade Runner* (1982), *Star Wars* s'obstine délibérément à n'en faire que de joyeuses marionnettes. Seul le spectateur est pris pour témoin de leur drôlerie, dans une sorte d'évidence secrète de leur intelligence qui est, en revanche, soigneusement dissimulée aux autres personnages s'entêtant à ne voir dans leurs compagnons que choses inertes et remplaçables, remarquant à peine les coups du hasard qui ramènent à répétition le tandem au cœur de l'action. Il y a presque deux films contradictoires qui se font face de part et d'autre de ce terrain trop glissant qu'est la différenciation homme-machine.

Cela bien sûr du fait d'un rapport exclusivement utilitaire et récréatif à la fiction, que Lucas n'envisage pas comme le lieu de méditations chic et d'interrogations métaphysiques. L'auteur porte en lui quelque chose de doucement antimoderne, profanant avec entrain l'ambiance morbide et religieuse de la SF de son époque, séchant Isaac Asimov pour se reconnecter directement à Jules Verne. De l'auteur des *Voyages extraordinaires*, Lucas est d'ailleurs sans nul doute l'équivalent au XX[e] siècle. Ce sont deux fascinateurs des foules au succès international hors normes. Leur œuvre aspire à établir une sorte d'encyclopédie de l'imaginaire, d'échelle titanesque. Et enfin une certaine simplicité (voire une inclinaison réactionnaire) les place, malgré leur triomphe public, légèrement en retrait dans le paysage de la science-fiction. Retrait qui pourrait bien être la raison même de leur triomphe.



LE MAÎTRE

En 1977, la sortie du premier *Star Wars* fut un événement : contre toute attente, le film attira des millions de spectateurs et permit à George Lucas de s'imposer face aux studios. **Par Jacky Goldberg**

25 mai 1977, Los Angeles, Hollywood Boulevard. En ce mercredi soir, raconte Peter Biskind dans *Le Nouvel Hollywood* [1], George Lucas et sa femme Marcia attendent avec anxiété, dans un fast-food en face du Chinese Theatre (The Hamburger Hamlet, un nom propice pour une saga shakespearienne), qu'y débute l'avant-première d'*Un nouvel espoir,* dans lequel il a placé son "nouvel espoir"... L'enjeu est de taille, et pourtant personne, pas même Lucas, ne semble croire au potentiel du film. Il y travaillait pourtant depuis quatre ans, depuis ce premier traitement de quatorze pages racontant les aventures du *"général Annikin Starkiller"* et de quelques *"Jedi Bendu" (sic),* mais semblait s'être résigné à un échec, après un tournage éprouvant, une postproduction interminable et des projections-tests peu concluantes (notamment auprès de son ami Brian DePalma, qui avait étrillé une première version du montage).



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

L'éloge de la critique

Le 25 mai 1977, l'hebdomadaire *Variety* publie une critique enthousiaste : "Star Wars *est un film magnifique. George Lucas a entrepris de réaliser le plus grand film fantastique d'aventures à partir de ses souvenirs de* serials *et de classiques d'action, et il y est parfaitement parvenu. (...) Le résultat se hisse au niveau du génie de Walt Disney, Willis O'Brien et autres célèbres adeptes de la 'magie du cinéma', selon l'expression d'Irwin Allen."* **Y. G.**

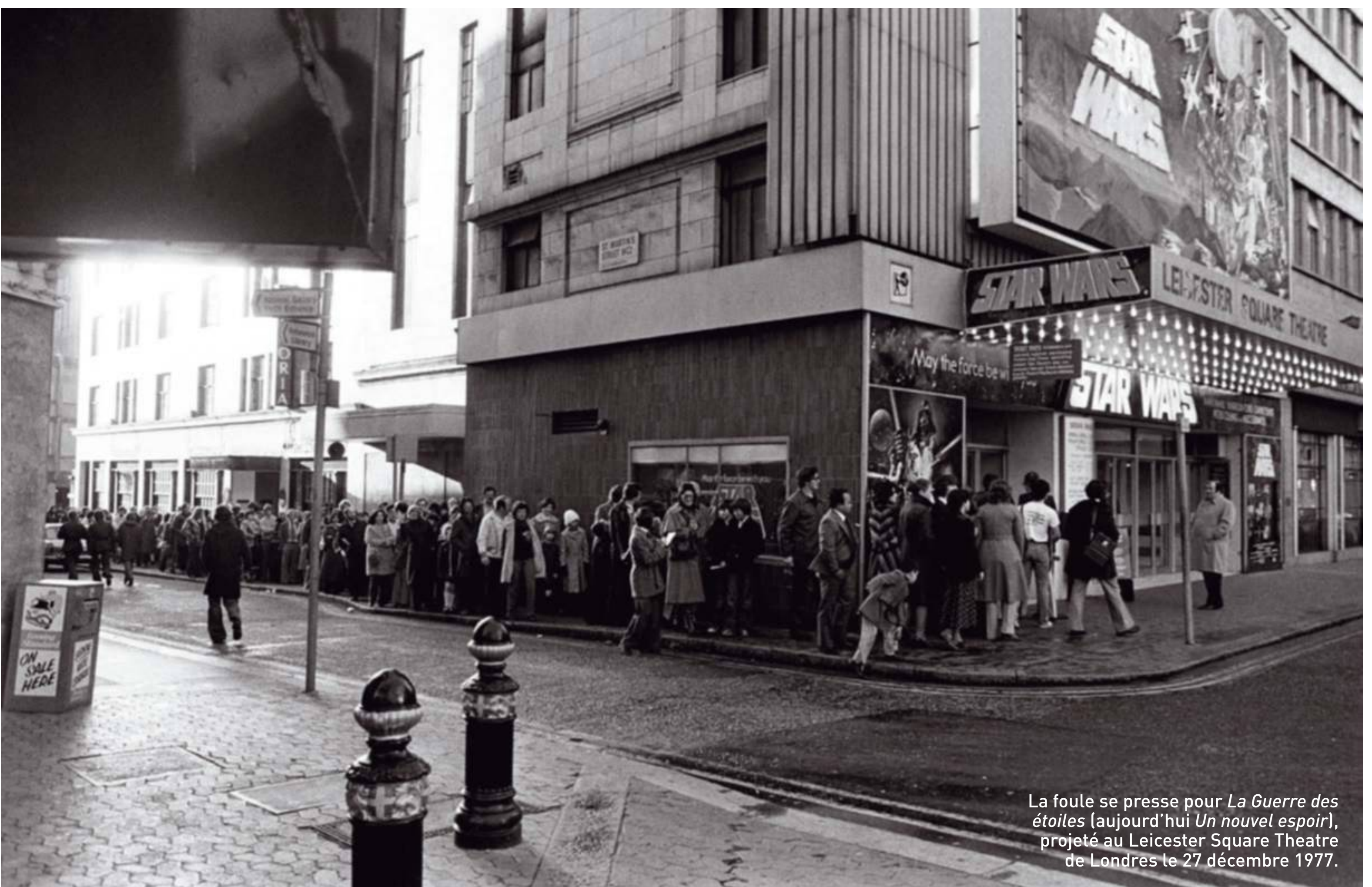
L'outsider

Le dépassement de budget (11 millions de dollars par rapport aux 8 prévus) ajoutait une pression supplémentaire sur les épaules du jeune cinéaste, qui n'avait jusqu'à présent récolté que le mépris des producteurs, aussi bien pour son premier film *THX 1138* que pour son deuxième, *American Graffiti,* en dépit du succès de ce dernier au box-office. Lucas ne cessait ainsi de répéter qu'il n'avait tourné qu'un *"petit film Disney pour enfants"* et qu'il serait heureux si celui-ci rentrait dans ses frais. L'important pour lui n'était pas là, mais dans le fait d'avoir pu conserver le contrôle artistique et économique du projet, de A à Z...
Au fond, seuls Charles Lippincott, le premier responsable marketing de Lucasfilm, et Gary Kurtz, l'ami, producteur et co-initiateur du projet, croyaient au film. Suffisamment en tout cas pour écumer, des mois avant la sortie, toutes les conventions de science-fiction et de comic books, afin d'y distribuer des flyers et de "faire le buzz auprès des geeks", comme on dira bien plus tard. C'est ainsi à eux qu'on doit cette stratégie de promotion désormais obligatoire pour tout blockbuster.
Le boss de la Fox, Alan Ladd Jr., était de son côté partagé entre une authentique sympathie pour Lucas – qui l'avait amené à lui donner son feu vert contre l'avis d'à peu près tout le monde (et contre l'avis des autres studios qui avaient tous refusé le scénario) – et la réalité d'un marché qui réservait habituellement un accueil de niche à ce genre de production bis. Aussi, loin des milliers d'écrans réservés aujourd'hui au moindre blockbuster, Ladd avait convaincu une trentaine d'exploitants de prendre le film, en leur promettant en échange la copie en première exclusivité de l'adaptation très attendue de... *De l'autre côté de minuit* par Charles Jarrott – franchement, qui s'en souvient ?
Retour le 25 mai 1977 : un peu avant 20 heures, Lucas sort du fast-food, son burger encore en main, et constate que des centaines de personnes font la queue devant le cinéma. Pour aller voir son film. Il n'en revient pas. Il reçoit le soir même un appel de son producteur qui lui annonce que quasiment toutes les salles ont battu leur record d'entrées. La semaine suivante, la Fox multiplie les copies sur tout le territoire (plus de 1 000, contre une moyenne de 4 000 aujourd'hui), et au terme de son exploitation, *Un nouvel espoir* sera devenu le film le plus rentable de l'Histoire, avec 220 millions de dollars de recettes (sans compter la vidéo et les ressorties...), changeant à jamais la façon de fabriquer et de vendre un film. Et sans que personne ne soit en mesure de l'avoir prédit. Comment expliquer ce succès ?

Une stratégie ultra-payante

Lucas avait simplement compris, avant tout le monde, que les temps avaient changé. Pour être exact, Spielberg l'avait compris un peu avant, lui qui avait sorti deux ans plus tôt le véritable premier blockbuster de l'Histoire, *Les Dents de la mer,* fait avec à peu près les mêmes doutes et difficultés. N'était-il d'ailleurs pas le seul, lors de cette fameuse projection catastrophique devant les autres Movie Brats (lire p. 36), à avoir encouragé le timide George, lui prédisant un immense succès ?
C'est que tous deux, contrairement aux autres réalisateurs du Nouvel Hollywood (les Scorsese, Coppola, De Palma, Friedkin...), étaient profondément connectés aux attentes du grand public, lassé de la contre-culture, de la décontraction et de la noirceur. Lucas et Spielberg, éternels adolescents, surent ainsi ramener dans les salles les enfants des baby-boomers n'ayant pas connu la guerre du Viêtnam, avides de grand spectacle immédiatement gratifiant et de manichéisme mythologique (le fameux modèle de Joseph Campbell, lire p. 15). Tout ce qu'on avait appris

DU JEU



La foule se presse pour *La Guerre des étoiles* (aujourd'hui *Un nouvel espoir*), projeté au Leicester Square Theatre de Londres le 27 décembre 1977.

à considérer comme mineur, ils le portèrent au pinacle.
Le coup de génie de George Lucas, qui fit d'*Un nouvel espoir* une révolution au-delà des salles, est d'avoir insisté pour obtenir, en contrepartie d'un salaire modeste, le cut final, un pourcentage important sur les recettes du film et la totalité des droits sur le merchandising (qui ne représentait pas un vrai marché à l'époque).
Lorsque les responsables du studio virent arriver sur leurs bureaux les chiffres de vente des jouets et différents produits dérivés estampillés *Star Wars,* ils comprirent que là se trouvait désormais la poule aux œufs d'or. Il était trop tard pour ce film-ci, qui permit à Lucas d'établir son empire comme il en avait toujours rêvé, mais les règles du jeu en seraient à jamais changées. Désormais, l'été serait la période privilégiée pour les films à grand spectacle, ceux-ci sortiraient avec un nombre de copies aussi grand que possible, les frais de marketing égaleraient ou presque ceux de fabrication et surtout, hélas, l'on veillerait à limiter le pouvoir des cinéastes… Le blockbuster était né, il était temps pour l'empire de contre-attaquer.

Au terme de son exploitation, *Un nouvel espoir* sera devenu le film le plus rentable, avec 220 millions de dollars de recettes, changeant à jamais la façon de fabriquer et de vendre un film.

1. *Le Nouvel Hollywood* de Peter Biskind (Points, 2008).



LA BELLE **ÉQUIPE**

Portraits de trois hommes-clés de George Lucas.
Par Louis-Julien Nicolaou & Léo Soesanto

IRVIN KERSHNER RÉALISATEUR

Pour *L'Empire contre-attaque,* George Lucas voulait se consacrer aux aspects plus techniques du film (effets spéciaux, production) et choisit de déléguer la réalisation à son ancien prof de cinéma Irvin Kershner. Celui-ci, pas du tout habitué à la SF et plutôt réalisateur de comédies ou de drames, refusa initialement la tâche, doutant de pouvoir faire mieux que le premier *Star Wars*. Il signe pourtant le meilleur épisode de la série, le plus *dark* – pour preuve, c'est l'opus qui a été le moins retouché lors de la fameuse ressortie en édition spéciale. L'apport de Kershner, au-delà des qualités opératiques de *L'Empire contre-attaque,* fut d'avoir considérablement épaissi les personnages de Lucas, condition *sine qua non* pour faire accepter les épreuves douloureuses qui parsèment le film. Cela tient à des détails déterminants, comme demander à Harrison Ford d'avoir l'air de se débattre quand les techniciens des effets spéciaux doivent mouler son corps pour la fameuse scène de congélation dans la carbonite : dans le premier moulage, *"il gisait comme un cadavre, mort, et j'ai dit 'non, ce n'est pas le personnage de Han Solo, il n'abandonnerait jamais'"* [1]. Ou de changer sa réponse au *"Je t'aime"* de la princesse Leia : *"Je sais."* Dans cette optique, il privilégiera les gros plans sur les visages des acteurs. Kershner refusera malheureusement de revenir pour *Le Retour du Jedi*. Peut-être parce qu'il préférait les films non-américains (citant par exemple *Huit et demi* de Fellini ou *Fanny et Alexandre* de Bergman) et leur absence de happy-end ?
Léo Soesanto

1. A lire : http://bit.ly/1uQyROG

J.J. Abrams et Lawrence Kasdan sur le tournage du *Réveil de la Force* (2015).

LAWRENCE KASDAN SCÉNARISTE

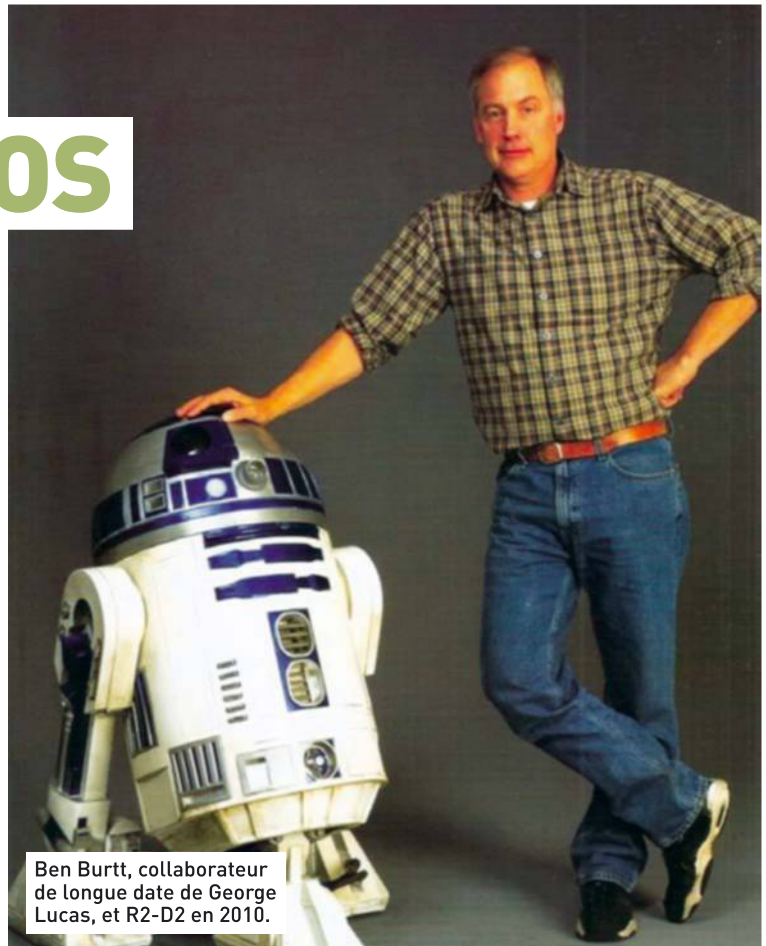
Scénariste et réalisateur, acteur à l'occasion, Lawrence Kasdan n'avait pas 30 ans quand George Lucas lui proposa de travailler pour lui. Fraîchement débarqué à Hollywood, le jeune homme avait déjà été contacté par Steven Spielberg, qui lui avait remis le script de *Continental Divide* (le film sera tourné en 1981, avec John Belushi en tête d'affiche). Lucas et lui songeaient à un récit d'aventures et demandèrent à Kasdan de s'y atteler pour voir ce qu'il en ferait. Le résultat, *Les Aventuriers de l'arche perdue,* impressionna fortement Lucas. Mais avant d'entamer cette réalisation, il s'agissait de poursuivre la saga en cours.
Peu satisfait de l'ébauche de *L'Empire contre-attaque* livrée par Leigh Brackett avant son décès en 1978, Lucas invita Kasdan à écrire ce scénario avec lui. La collaboration entre les deux hommes se révélera fructueuse : aussitôt terminé *L'Empire contre-attaque,* ils reprennent le scénario de la série *Indiana Jones* pour l'adapter, puis enchaînent avec l'écriture du *Retour du Jedi*. Cette tâche accomplie, Kasdan s'évade vers d'autres horizons, réalise quelques films dignes d'intérêt (*La Fièvre au corps* en 1981, *Les Copains d'abord* en 1983), puis des westerns médiocres (*Silverado* en 1985, *Wyatt Earp* en 1994), pour finalement toucher le fond avec une adaptation de Stephen King (*Dreamcatcher* en 2003). Il continue par ailleurs d'élaborer de nouveaux scénarios et d'en retoucher d'anciens, ainsi celui de *Bodyguard,* une bluette écrite en 1975 en songeant à Diana Ross et Steve McQueen, dont l'adaptation dix-sept ans plus tard remporte un succès phénoménal. Rallié en janvier 2013 au projet de l'*Episode VII* de *Star Wars,* Kasdan passe rapidement du rôle de consultant à celui de scénariste, et se retrouve crédité comme tel au même titre que J.J. Abrams. Son implication pour les épisodes suivants serait encore en discussion. Mais il semble bien que Kasdan soit toujours au service de la Force. **Louis-Julien Nicolaou**

RICHARD MARQUAND RÉALISATEUR

En 1983, la filmographie de Richard Marquand ne comporte que trois titres pour le cinéma : un film d'horreur avec Roger Daltrey *(Psychose phase 3),* un biopic sur les Beatles *(Birth of the Beatles)* et un film d'espionnage avec Donald Sutherland *(L'Arme à l'œil),* soit rien de vraiment mémorable. C'est pourtant ce petit artisan gallois que George Lucas approche afin de lui confier la réalisation du *Retour du Jedi*. Si le film sera souvent décrié par la suite, certaines de ses séquences (les retrouvailles de Luke et Vador, leur duel final ou la bataille sur Endor) sont particulièrement soignées et comptent parmi les plus réussies de la saga. Marquand expliquera avoir traqué l'expressivité derrière les masques et enveloppes robotiques qui envahissaient de plus en plus la scène lucasienne. Il y a réussi avec Dark Vador et les Ewoks, moins avec Jabba et sa cour grotesque. Par la suite, Marquand reviendra à des réalisations sans grand intérêt (*A double tranchant* en 1985), avant de décéder subitement, en 1987.
Louis-Julien Nicolaou

SECRETS **ÉCHOS**

Les trouvailles linguistiques de George Lucas et le génie du designer sonore Ben Burtt font aussi de *Star Wars* une saga à écouter. **Par Patrice Blouin**



Ben Burtt, collaborateur de longue date de George Lucas, et R2-D2 en 2010.

Top quiz : quelle est la première phrase prononcée dans *Un nouvel espoir* ? Réponse : *"Did you hear that?" ("Tu as entendu ça ?")* *Un nouvel espoir* a probablement généré un des plus grands délires iconiques du XXe siècle. Le film a recouvert tous les murs de posters, tous les visages de masques, toutes les chambres de jouets. Il s'ouvre pourtant sur une pure promesse immatérielle et sonore. *Un nouvel espoir,* un film pour les oreilles ? L'idée n'est pas tout à fait insensée. Et d'abord parce que Lucas a habilement orchestré son scénario autour de la multiplicité des dialectes intersidéraux. Comme si *Un nouvel espoir,* leader historique des blockbusters internationaux, devait déjà porter en lui la somme des langues dans lesquelles il allait être traduit.

Lost (and found) in translation

De fait, c'est C-3PO qui soulève la question initiale, *"Did you hear that?"*. Et quoi de plus normal pour un droïde de protocole, dont la tâche principale est précisément la traduction ? Autour de ce personnage central d'interprète, c'est tout le premier épisode qui se construit dans le passage constant d'une langue à une autre.

Ce passage s'effectue en particulier au travers d'un même motif de *communication limitée* qu'on pourrait appeler (en hommage à un couple ancien) le *Zorro-Bernardo*. En effet, dans *Un nouvel espoir,* seul C-3PO comprend R2-D2. Et seul Han Solo comprend Chewbacca. Et ces échanges (amicalement) bornés offrent un double avantage. Non seulement les spectateurs disposent de traducteurs à l'écran – côté machine comme côté animal – sans qu'il y ait dès lors besoin de sous-titres. Mais la multiplicité invraisemblable des idiomes et des espèces, qui pourrait être légèrement angoissante, devient *a contrario* l'occasion de mettre en scène des relations assez exclusives pour qu'on rêve d'en faire partie.

Faire de la barrière linguistique le lieu même de l'accroche affective, de la projection désirante, c'est la grande trouvaille de Lucas dans *Un nouvel espoir* qui lui permet de s'adresser à tous et à chacun séparément (James Gunn s'en est souvenu récemment avec le même succès dans *Les Gardiens de la galaxie,* pour impliquer tout de même les spectateurs dans l'amitié interspécifique entre un arbre et un raton laveur – *"I am Groot"* remplaçant alors l'antique brame de Wookiee). Si l'on ajoute à ce motif la communication mentale des Jedi et le javanais galactique de Yoda, on aura compris que *Un nouvel espoir* repose entièrement sur un principe de *Babel sympa.*

Un maître de l'univers sonore

Cependant, si *Un nouvel espoir* doit vraiment plus s'écouter que se regarder, ce n'est pas simplement lié à une affaire de langues, ou de manières de parler, mais plus essentiellement à une question de sons. Et on ne parle plus ici de trouvailles de scénario mais du pur génie d'un designer sonore, Ben Burtt. De BB on peut dire sans risque ce que Godard disait d'Hitchcock : *"On a oublié pourquoi Joan Fontaine se penche au bord d'une falaise et qu'est-ce que Joel McCrea s'en allait faire en Hollande* (...). *Mais on se souvient d'un sac à main, mais on se souvient d'un autocar dans le désert, mais on se souvient d'un verre de lait..."* De même, on a oublié sans doute quelles étaient les motivations précises de Dark Vador et quelle était la composition exacte du Conseil des Jedi. Mais on se souvient du bruit d'un inhalateur, mais on se souvient des drilles d'un droïde, mais on se souvient du vrombissement d'un sabre laser...

Et le parallèle fonctionne plus encore quand on ajoute à ses premières réussites celles qui leur feront suite dans le reste de sa carrière : de la voix d'*E.T.* à celle de *Wall-E,* en passant par le claquement de fouet d'Indiana Jones et le fameux "cri Wilhelm" (ce gémissement bizarre récupéré par Burtt dans une pauvre série B et réutilisé depuis comme un gimmick dans nombre de productions hollywoodiennes). Si Hitchcock selon Godard était parvenu à contrôler l'univers parce qu'il était *"le plus grand créateur de formes du XXe siècle",* alors Ben Burtt est définitivement un de ceux qui ont pris sa succession. Simplement, ses "formes" ne sont plus visuelles mais (plus secrètement) sonores.

Et dès *Un nouvel espoir,* son coup de maître, sa production est incroyablement inventive. Rien n'est plus fascinant, en particulier, que la façon dont la technique burttienne assure ses effets profonds de séduction en jouant de réminiscences inconscientes qui sont autant de clés de lecture des scènes qu'il sonorise. Ainsi de cette étonnante filiation gothique glissée subrepticement dans nos oreilles de cinéphiles : dans *Le Retour du Jedi,* le bruit des éclairs de l'Empereur foudroyant Luke Skywalker, sous les yeux de sa créature Dark Vador, est produit par les mêmes machines utilisées dans le *Frankenstein* de James Whale.

Et que dire de la formule chimique du vrombissement de sabre laser qui combine le son d'un tube cathodique (défectueux) et celui d'une cabine de projection ? *Télé + cinéma = blockbuster*. Quarante ans après, on en reste coi.

MAGES
& IMAGES

Directeur de la photographie pour *L'Empire contre-attaque*, Peter Suschitzky raconte son travail sur le terrain. **Entretien Léo Soesanto**



La fameuse scène de duel entre Dark Vador et Luke Skywalker mise en lumière par Peter Suschitzky dans *L'Empire contre-attaque* (1980).

Né en 1941, le Britannique Peter Suschitzky, directeur de la photographie de *L'Empire contre-attaque,* a une carrière riche et variée, allant du cultissime *Rocky Horror Picture Show* de Jim Sharman (1975) à *Tale of Tales* de Matteo Garrone (2015), en passant par *Mars Attacks!* de Tim Burton (1996) et tous les films de David Cronenberg depuis *Faux-Semblants* (1988). Avouant lui-même être peu sensible à la SF, il signe pourtant l'image du plus artistiquement réussi des films de la saga : les brumes de la planète Dagobah, les décors éthérés de la Cité des nuages ou le duel enfumé entre Dark Vador et Luke restent vivaces dans les mémoires. Pour *Les Inrockuptibles,* il revient sur son travail sur *L'Empire contre-attaque,* plus artisanal qu'il n'y paraît.

Comment vous êtes-vous retrouvé sur le tournage de *L'Empire contre-attaque* ?
George Lucas avait vu les films que j'avais faits avec Peter Watkins *(*Privilège, *1967,* Les Gladiateurs, *1969 – ndlr)* et avait été agréablement impressionné par mon travail. Il avait pensé en fait à moi dès le premier *Star Wars.* Je crois lui avoir dit : *"Je n'ai pas d'expérience des effets spéciaux, vous cherchez plutôt Gilbert Taylor, le chef opérateur de* 2001 : l'odyssée de l'espace.*"* Lucas m'a répondu : *"Oui, mais il n'est pas libre." (rires)* Mais la 20th Century Fox voulait un chef opérateur avec plus d'expérience, pour compenser le fait que Lucas n'avait fait que deux films. Et Taylor avait travaillé pour Polanski et Hitchcock… Ensuite, Taylor et Lucas ne se sont pas entendus sur le tournage, alors ce dernier est revenu vers moi pour *L'Empire contre-attaque*. Irvin Kershner est ensuite arrivé et on s'est très bien entendus.

Mais vous n'aviez toujours pas d'expérience avec les effets spéciaux…
Ils m'ont vite envoyé à San Francisco pour rencontrer les gens d'ILM *(lire p. 32 – ndlr).* Tout ce vocabulaire technique (projection arrière, fond bleu, *matte painting,* etc.) m'intimidait alors. Mais j'étais rassuré par le fait que cette quinzaine de techniciens d'ILM se demandait comment elle allait faire pour coller au storyboard – tout simplement. C'est le principe des films à effets spéciaux : faire quelque chose qui n'a pas encore été fait. Il faut donc inventer, réinventer les choses. J'ai dû apprendre sur le tournage à maîtriser ces techniques, à visualiser dans ma tête l'effet que ça allait donner à l'écran. J'étais jeune et impatient de travailler sur une aussi grosse production, même si la science-fiction n'était pas mon domaine de prédilection. Bien sûr, j'aimais *2001* ou *Alphaville* de Jean-Luc Godard, mais les récits personnels me tiennent plus à cœur que la fantaisie.


Peter Suschitzky

Quelles étaient les conditions de tournage ?
Kershner était chaleureux, vif, avec beaucoup d'idées, trop même, si bien qu'il voulait toujours réadapter les scènes dans un sens différent de l'intention initiale. George Lucas avait lui quitté le plateau deux semaines après le début pour se focaliser sur les scènes complexes à effets spéciaux, comme l'attaque des Walkers (les engins de transport à quatre pattes de l'Empire). Notre interlocuteur avec la production sur le plateau était surtout Gary Kurtz, un monsieur intelligent avec beaucoup de propositions sur le plan strictement technique. Je me souviens surtout que nous avions un planning confortable : vingt-trois semaines de tournage – ce qui est un luxe de nos jours. Et le budget était consacré à la réalisation, aux décors, aux effets spéciaux, et non mangé par les cachets des acteurs, contrairement à aujourd'hui.

Qu'est-ce qui a été le plus dur à tourner ? Les scènes de neige sur Hoth (en réalité la Norvège) ou celles en studio ?
La Norvège, c'était facile. Malgré le temps et la température, on savait qu'on y restait seulement une dizaine de jours avant d'y laisser la seconde équipe. Non, la plus grosse épreuve était les décors. Je me souviens bien des scènes avec Yoda : il est petit, donc quand la caméra s'approchait de lui, il fallait toujours plus de lumière pour donner de la profondeur de champ à la marionnette.

Et la scène la plus célèbre, le duel entre Dark Vador et Luke Skywalker ?
La difficulté venait du décor… qui était inachevé. Le chef décorateur m'avait dit : *"Il n'y a plus de budget, donc, pour ce décor, je peux juste faire construire une rampe, quelques machines, mais pas construire un fond."* Je lui avais répondu que je pouvais cacher ça avec des faisceaux de lumière et de la fumée. Il y avait aussi comme difficulté les sabres laser… Comment les éclairer ? J'ai fait coller dessus du Scotchlite, un matériau réfléchissant. C'est comme la conduite de nuit : la lumière de vos phares touche légèrement un panneau indicateur et celui-ci s'allume. J'ai donc mis un projecteur pour éclairer les épées. Ils ont bien sûr renforcé l'effet néon en postproduction.

> "Yoda est petit, donc quand la caméra s'approchait de lui, il fallait toujours plus de lumière pour donner de la profondeur de champ à la marionnette."

Comment qualifieriez-vous l'éclairage sur *L'Empire contre-attaque* ?
Je me suis adapté au scénario, comme dans tous les autres films sur lesquels j'ai travaillé. Je n'ai pas de qualificatif pour définir la lumière, c'est juste une réaction instinctive par rapport à ce que je lis. Je ne peux même pas vous faire la comparaison avec les autres films de la première trilogie, puisque je ne les ai vus qu'une fois et que je les ai un peu oubliés. Je suis tout de même mécontent du transfert en DVD, où ils ont poussé le contraste de l'image au maximum. Mais ils ne m'ont pas consulté. De toute façon, ma première réaction quand je revois un de mes films est que j'ai envie de le refaire. Je ne suis jamais satisfait.

Justement, avez-vous vu les films de la deuxième trilogie ?
Non, même pas par curiosité professionnelle, car je vais au cinéma pour voir avant tout un bon film, avec une bonne histoire et une bonne mise en scène. Pas pour des raisons techniques. Je ne suis pas fan de l'idée de suite, de prequel, etc. Les franchises sont faites pour l'argent et pas vraiment pour l'amour du cinéma. Faire la première trilogie, cela suffisait.

Dans *Star Wars,* la musique joue un rôle majeur. Une réussite signée John Williams, compositeur érudit et inventif.
Par Vincent Brunner

LA MARCHE **DE L'EMPEREUR**



John Williams lors d'un concert *Star Wars* en 1978.

Quelle ambiance sonore donner à une histoire qui se déroule *"il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine"* ? Pour son précédent film, le rétro *American Graffiti,* la bande-son tenait de l'évidence : George Lucas n'avait qu'à casser sa tirelire et à mettre des pièces dans le jukebox afin d'aligner les classiques rock'n'roll des décennies précédentes signés Chuck Berry, les Beach Boys ou Buddy Holly. Le manque d'imagination de la B.O. ne l'a d'ailleurs pas empêchée de cartonner dans les charts américains à sa sortie. Au moment où il prépare le premier des *Star Wars,* Lucas sait que, cette fois, il va devoir faire preuve d'imagination et de flair pour trouver la musique qui accompagnera son univers.
Après avoir écarté la piste électro-futuriste, il part dans la direction opposée, celle d'un *soundtrack* à la couleur classique, quasi vintage.
Un temps, il envisage de rejouer le coup de la compile en piochant dans le répertoire du Tchèque Dvorák, histoire d'inscrire *Star Wars* dans la lignée de *2001 : l'odyssée de l'espace*. Finalement, il va chercher à habiller son space opera d'une musique symphonique totalement fraîche. Son désir devient réalité à partir du moment où il croise le chemin du compositeur John Williams. Les choix de ce dernier s'avèrent tellement justes que, quatre décennies plus tard, sa partition fait figure de classique et tient, à son tour, de l'évidence.
Quand Lucas donne, en décembre 1975, son script à Williams, ce quadragénaire a déjà à son actif plusieurs B.O. marquantes, notamment pour Steven Spielberg (le thème carnassier des *Dents de la mer*). Fils d'un percussionniste de jazz, maîtrisant depuis son enfance piano et trompette, ce diplômé de l'école Juilliard dispose de la culture adéquate pour répondre aux désirs du réalisateur. Lucas veut en effet que les enfants des 70's soient emportés, comme lui gamin, par le souffle de l'aventure. Williams va ainsi s'inspirer des B.O. de l'âge d'or hollywoodien, notamment celles des films de cape et d'épée chers à Lucas.

Une bande-son sur mesure
Ainsi, louvoyant entre premier degré et parodie, le thème principal de *Star Wars,* mu par une épique fanfare, adresse des clins d'œil appuyés à la B.O. d'Erich Wolfgang Korngold pour le *Robin des Bois* avec Errol Flynn. A la demande de Lucas, Williams va procéder comme Prokofiev pour *Pierre et le loup* ou Wagner avec ses leitmotivs : il va associer aux protagonistes du film des thèmes identifiables et des figures musicales. Ainsi, la narration passera aussi par les oreilles. Et Williams ne fera pas dans la demi-mesure : il nage dans le romantisme pour le thème dédié à la princesse Leia, louche du côté de Stravinsky et de son *Sacre du printemps* quand l'heure est grave et l'Etoile noire, à l'écran. Vrai caméléon, quand il s'agit de donner une ambiance originale à la scène du bar où joue un groupe d'extraterrestres, Williams se tourne alors vers ses racines jazz, imite Benny Goodman ou Duke Ellington tout en ajoutant de l'exotique steel drum.
Composée en deux mois, enregistrée en douze jours par le London Symphony Orchestra (conduit par Williams lui-même), la musique du premier *Star Wars* se nourrit du passé mais se révèle novatrice dans sa synthèse. Surtout, d'une efficacité folle, elle s'impose direct dans les mémoires… au point qu'à l'été 1977 le producteur américain Meco décroche un tube avec une version disco du thème de *Star Wars*. John Williams ne s'endormira pas sur ses lauriers : dès *L'Empire contre-attaque* et sa partition forcément plus sombre, il prouve combien il est capable de se renouveler. Il crée alors un nouveau classique qui servira de signature à la saga, hante toute cette deuxième B.O. mais aussi la franchise : *La Marche impériale,* associée à jamais au personnage de Dark Vador.
Avec la deuxième trilogie, l'importance de la musique va encore croître – elle est présente pendant plus des 9/10 de *L'Attaque des clones* ! –, ce qui permet à Williams d'agrandir sa palette sonore (avec l'utilisation de chœurs ou de boucles orchestrales à la Philip Glass). Pour autant, aucune composition ne rivalise vraiment avec la flamboyance des premiers thèmes. Va-t-il se renouveler à l'occasion du *Réveil de la Force* ? Pas sûr… Il a déclaré que, dans son esprit, composer la B.O. de ce septième épisode revenait à ajouter des paragraphes à une lettre qu'il écrit depuis des années…


Dessin de Ralph McQuarrie pour *Le Retour du Jedi* (1983).

DESSINE-MOI UN ROBOT

C'est Ralph McQuarrie qui, le premier, a fait exister *Star Wars* grâce à son exceptionnel travail de directeur artistique. **Par Vincent Brunner**

Lors de sa seule apparition en chair et en os dans la saga – un cameo ultra-court au tout début de *L'Empire contre-attaque* –, il joue le général Pharl McQuarrie, un gradé très pressé de l'Alliance rebelle, et passe vite devant la caméra, une chemise sous le bras. Idéalement, Ralph McQuarrie aurait mérité d'incarner le plus sage des Jedi tant l'implication de ce dessinateur a été déterminante, cruciale.
Quand il rencontre George Lucas en 1972, celui-ci peine à trouver des financements pour *Star Wars*. Les majors hollywoodiennes ne décèlent pas dans le script sec de Lucas tout le potentiel de la saga. Le réalisateur recrute alors McQuarrie pour réaliser cinq peintures qui devront donner aux décideurs l'envie de participer à l'aventure. Si Lucas lui glisse quelques désirs – comme de prendre le robot de *Metropolis* comme modèle pour C-3PO –, il ne lui impose aucune consigne à part de lire attentivement son scénario.
Habitué aux travaux de commande ultra-régentés et novice en matière de cinéma (il a commencé sa carrière chez Boeing), le dessinateur profite de cette liberté pour interpréter certaines scènes-clés de l'histoire. Il crée alors des images iconiques, des plans du film sur papier : les robots C-3PO et R2-D2 dans le désert de Tatooine, les Stormtroopers, des vues d'immenses vaisseaux. Comme il l'expliquera plus tard avec sincérité, à l'époque, s'il est excité par le projet, McQuarrie ne croit pas que le film, trop cher, puisse exister.

Des rêves sur le papier

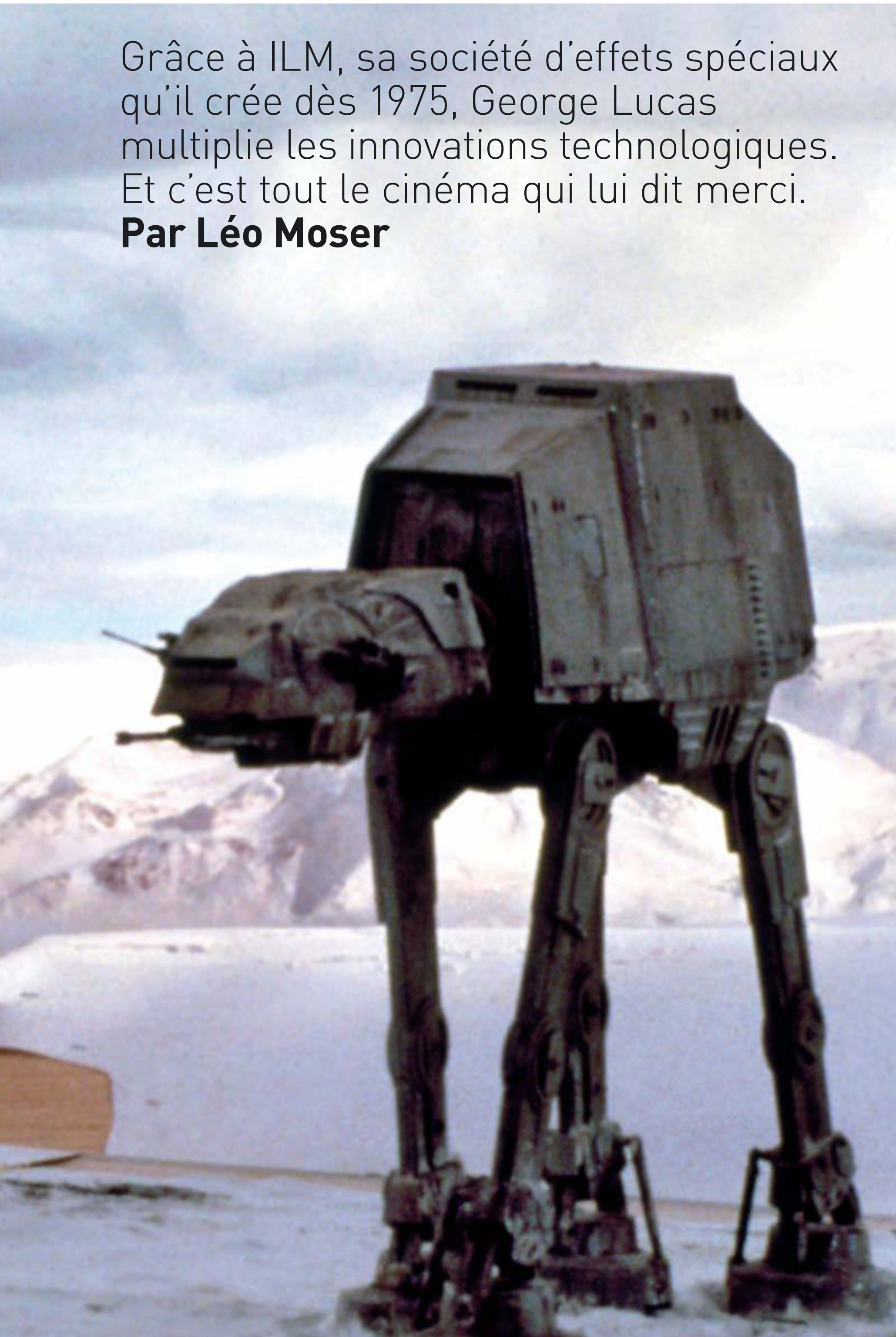
Et pourtant, en montrant à quoi ressemble ce que Lucas a imaginé, c'est lui qui va réellement donner vie à *Star Wars*. Grâce à leur perspective cinématographique et leur réalisme, ses spectaculaires peintures expriment toute l'ampleur des décors et le pouvoir de séduction de ce space opera. Ses images rendent tangible un univers à qui il ne semble plus manquer grand-chose – à part quelques millions de dollars – pour s'animer. Epatée par le travail de McQuarrie, convaincue que le projet va au-delà d'un délire de geek, la 20th Century Fox consent à lâcher des fonds et à lancer la préproduction du film.
Mais l'importance de cet artiste dans la genèse de *Star Wars* dépasse, et de loin, l'obtention du feu vert. Lucas va se nourrir de certaines des intuitions de McQuarrie qui influeront sur les caractéristiques de personnages majeurs. Ainsi, c'est le dessinateur qui affuble Dark Vador du fameux appareil respiratoire. Embauché par Lucas au sein d'Industrial Light & Magic, la compagnie qui gérera les effets spéciaux du film, le dessinateur gardera un rôle moteur. Son imposant travail va constituer la bible graphique vers laquelle se tourner quand des arbitrages doivent avoir lieu ou que les mots paraissent vains.
Ses images influeront même sur le comportement des comédiens, voire leur engagement. Ainsi, l'acteur Anthony Daniels, le comédien qui se glisse depuis quarante ans dans le costume de C-3PO, a d'abord été réticent à l'idée de jouer un robot. Quand George Lucas organisa un énorme casting pour trouver le parfait interprète, Daniels se rendit au rendez-vous par politesse, totalement désintéressé. Face à l'image de McQuarrie montrant C-3PO dans le désert, l'humanité qu'il devina dans le visage du robot toucha l'acteur au point qu'il changea d'avis et voulut le rôle.
Très actif lors de la conception de la première trilogie, McQuarrie, qui travaillera aussi pour Spielberg (*Rencontres du troisième type, E.T.*), ne contribuera pas à la deuxième. Mais son héritage est loin d'avoir disparu : Doug Chiang, l'un de ceux qui ont pris sa succession, a déclaré être tombé sur des dessins inédits du vieux maître mort en 2012… Son travail a gardé toute sa force lumineuse.



DES EFFETS

Irvin Kershner, réalisateur de *L'Empire contre-attaque* (1980), devant ses AT-AT.

TRÈS SPÉCIAUX

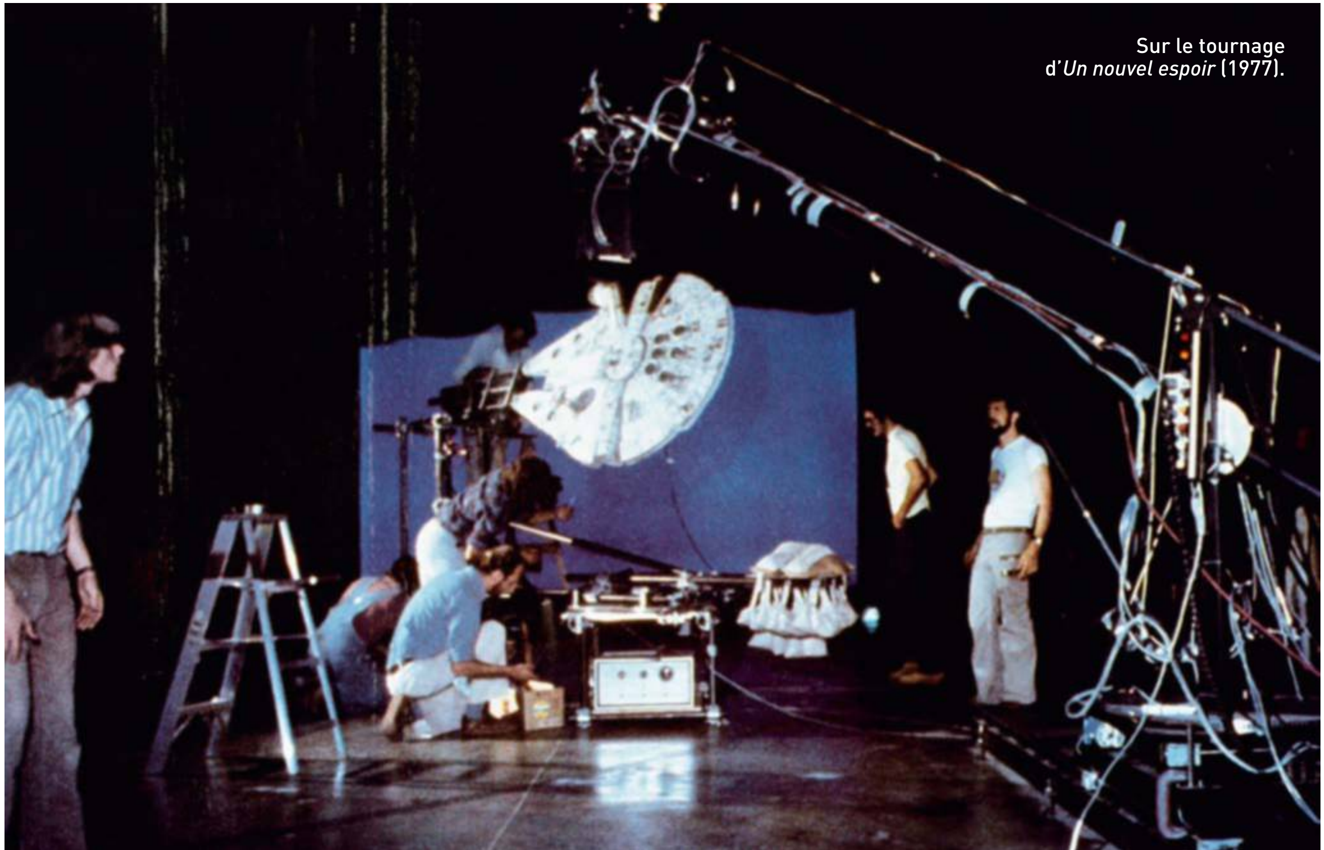


Grâce à ILM, sa société d'effets spéciaux qu'il crée dès 1975, George Lucas multiplie les innovations technologiques. Et c'est tout le cinéma qui lui dit merci.
Par Léo Moser

Lorsque, en 1973, George Lucas commence à écrire le scénario de *Star Wars,* il prend rapidement la mesure du pari technologique que représente le projet. Bien avant l'heure du tout-numérique, combats de vaisseaux spatiaux, duels au sabre laser et voyages supraluminiques représentent des défis technologiques de taille. En 1975, Lucas tente de confier la réalisation des effets spéciaux à Douglas Trumbull, remarqué pour son travail sur *2001 : l'odyssée de l'espace*. Ce dernier décline l'offre, mais recommande au cinéaste d'embaucher son assistant, un dénommé John Dykstra. Lucas ne perd pas au change puisque Dykstra deviendra le maître d'œuvre visionnaire de la trilogie originale. Ainsi promu, le technicien constitue dès 1975 une équipe disparate, comprenant aussi bien des ingénieurs de renom que des étudiants anonymes, et commence à réfléchir à des procédés ingénieux pour réaliser des combats spatiaux à la fois réalistes et spectaculaires.
Lucas, comme conscient de la révolution technologique que cette improbable équipée allait mettre en œuvre, décide de créer une filiale à Lucasfilm entièrement dédiée à la réalisation d'effets spéciaux. Industrial Light & Magic, plus connu sous son acronyme ILM, deviendrait, moins d'une décennie plus tard, la société à l'origine des effets spéciaux des plus grosses franchises hollywoodiennes, de *Jurassic Park* à *Avengers,* en passant par *Pirates des Caraïbes.*

Mouvement et animation

En 1975 cependant, ILM n'est guère plus qu'une poignée de techniciens chevronnés, confinés dans un hangar des studios d'Elstree au nord de Londres, s'ingéniant à donner vie à de spectaculaires effets spéciaux. A l'instar de *2001 : l'odyssée de l'espace,* les vaisseaux spatiaux de *Star Wars* sont en réalité des modèles réduits conçus par de talentueux maquettistes. Mais contrairement au film de Kubrick, qui filmait ses vaisseaux dérivant dans le cosmos tel un ballet spatial, les scènes de bataille de *Star Wars* nécessitent de la vitesse.
Le premier tour de force de Dykstra – et l'un des plus remarquables – est d'inventer un procédé de *motion control* révolutionnaire. Le Dykstraflex, du



Sur le tournage d'*Un nouvel espoir* (1977).

On ne compte plus les scènes tournées devant des fonds bleus qui prennent le pas sur les décors naturels et permettent à Lucas de remodeler son film à l'infini, le montage n'étant plus soumis aux contraintes du tournage.

▶▶▶ nom de son créateur, est une sorte de grue motorisée, commandée par divers microprocesseurs, sur laquelle est fixée une caméra VistaVision. Le dispositif, entièrement informatisé, permet ainsi de réaliser des mouvements de caméra extrêmement complexes à partir d'un programme informatique. La caméra se meut alors autour des maquettes fixes selon des axes déterminés en amont par le programme et donne l'illusion du mouvement. La scène de destruction de l'Etoile noire est, à cet égard, un exploit technologique sans précédent, rendu possible par le Dykstraflex. Le système vaut à ILM l'Oscar des meilleurs effets visuels en 1978.

C'est aussi du côté de l'animation que la trilogie originale apporte des solutions novatrices. Conçu par Phil Tippett, autre cador d'ILM, le *go motion* est une amélioration significative du procédé d'animation image par image (ou *stop motion*). En intégrant sur l'objet animé des zones de flou et des effets de lumière qui varient selon son mouvement, Tippett parvient à rendre son animation plus crédible. C'est ainsi au *go motion* que l'on doit les animations, époustouflantes pour l'époque, des créatures et robots de la trilogie originale tels que les AT-AT (quadripodes impériaux) ou le Rancor (le monstre qu'affronte Luke dans la fosse de Jabba).

Nombreux sont les sentiers technologiques défrichés par ILM, et chercher à les lister reviendrait à se perdre dans un lexique technique abscons. D'autant qu'il suffit de regarder l'affrontement final du *Retour du Jedi,* où des centaines de croiseurs interstellaires se livrent une bataille sans merci, pour prendre la mesure de la débauche technologique à l'œuvre. Plus de 300 éléments différents – vaisseaux, tirs de laser, explosions, corps célestes – y sont combinés avec une tireuse optique. La scène restera, tant par la complexité de sa chorégraphie que par le nombre de maquettes déployées, un tour de force inégalé sur pellicule. Inégalé car, à partir de 1983, George Lucas et ILM, bien conscients d'avoir atteint un plateau technologique, ont déjà compris que le futur des effets spéciaux se jouait ailleurs.

Le virage numérique

Dès le milieu des années 1980, un service de la division informatique de Lucasfilm, dirigé par Loren Carpenter et Robert L. Cook, commence à développer des images entièrement conçues par ordinateur (CGI – Computer-Generated Imagery). Cette cellule informatique, baptisée Pixar, développe en 1984 le logiciel Reyes (Render Everything You Ever Saw) et s'emploie à réaliser des courts métrages uniquement conçus en images de synthèse. Peu convaincu par le résultat, Lucas vend Pixar à Steve Jobs en 1986. Il ne faudra que peu de temps au cinéaste pour réaliser son erreur stratégique, et il y a fort à parier que le jugement prématuré qu'il porte sur le studio ait précipité le virage numérique qu'il allait prendre.

Entre 1985 et 1995, ILM se consacre



George Lucas et son Etoile de la mort sur le tournage du *Retour du Jedi* (1983).

quasi exclusivement au développement d'images de synthèse photoréalistes et offre son expertise à plusieurs superproductions hollywoodiennes. Ainsi, la mystérieuse créature d'*Abyss* (1989) ou le T-1000 de *Terminator 2* (1991) donnent un aperçu des capacités d'ILM aux premiers jours de la 3D. En 1993, les dinosaures de *Jurassic Park*, premières créatures entièrement réalisées en images de synthèse, font date dans l'émergence d'effets spéciaux numériques.

Ce long rodage aboutit finalement, en 1999, à la profusion d'images de synthèse de *La Menace fantôme*, qui initie le retour de *Star Wars* sur grand écran en même temps qu'elle révolutionne l'industrie cinématographique. Moins de vingt ans après *Le Retour du Jedi*, le Dykstraflex et le *go motion* ont fait place aux ordinateurs. La prélogie marque ainsi l'apparition de décors entièrement virtuels, laissant libre cours aux velléités d'architecte de George Lucas, qui conçoit, avec ses équipes, de gigantesques cités galactiques. ILM réalise pour *La Menace fantôme* plus de 2 000 effets visuels et seules quinze minutes du film sont dénuées d'images de synthèse. On ne compte plus les scènes tournées devant des fonds bleus qui prennent le pas sur les séquences en décor naturel et permettent à Lucas de remodeler son film à l'infini, le montage n'étant plus soumis aux contraintes du tournage. Extraterrestres, droïdes et vaisseaux spatiaux sont créés virtuellement à partir de dessins préparatoires et ne passent que rarement par la case maquette.

En plus d'utiliser les images de synthèse de manière inédite, la prélogie démocratise des procédés encore peu répandus en 1999 comme la *motion capture* ou l'utilisation de caméras numériques haute définition. En changeant en profondeur la manière de concevoir sa nouvelle trilogie, Lucas révolutionne une seconde fois l'industrie hollywoodienne. Bien vite, *Star Wars* devient le mètre-étalon du numérique et ne tarde pas à faire des émules. Quinze ans plus tard, c'est toute l'industrie qui s'est mise au diapason, et les images de synthèse ont envahi l'intégralité des superproductions hollywoodiennes.

Si la prédominance d'effets spéciaux numériques dans la prélogie n'a pas été du goût de tous les fans, qui regrettent le côté plus artisanal de la trilogie originale, elle ne s'inscrit pas moins dans la logique d'innovation initiée par ILM il y a près de quarante ans. Véritable défricheuse de technologies, la société a fait de *Star Wars* l'ambassadeur des bouleversements technologiques à l'œuvre dans l'industrie cinématographique. Reste à savoir ce que nous réservent les effets spéciaux du *Réveil de la Force*, qui seront, bien entendu, assurés par ILM. On ne change pas une équipe qui gagne.

LE SON THX

En 1983, George Lucas, excédé par la qualité sonore médiocre d'un grand nombre de salles de cinéma, lance une filiale de Lucasfilm spécialisée dans le traitement du son. THX, dont l'apparition assourdissante du logo a déjà dû titiller vos tympans, n'est pas un standard de codage comme peuvent l'être Dolby Digital ou DTS, mais un label destiné à garantir un seuil de qualité minimum pour les installations sonores certifiées.

Sous ces trois lettres se cache une double référence : il s'agit à la fois de l'acronyme de Tomlinson Holman eXperiment, du nom de l'ingénieur du son à qui Lucas confie la direction de la société, et d'un clin d'œil à *THX 1138*, le premier film du cinéaste. Dès le milieu des années 1980, les ingénieurs du son de Lucasfilm s'emploient à équiper les salles de cinéma licenciées de haut-parleurs plus performants, qu'ils disséminent aussi bien sur les murs d'enceintes que derrière l'écran, redéfinissant ainsi le procédé de relief sonore.

Fort de son succès, la société propose bientôt cinq certifications différentes, allant du THX Plus (certification standard) au THX Ultra 2 (certification de qualité supérieure, proposant du matériel haut de gamme). De quoi garantir à Lucasfilm une nouvelle source de licences lucrative. A partir de la fin des années 1990, non content d'être devenu la marotte d'un grand nombre d'exploitants de salles, THX s'ouvre au grand public et diversifie son activité, s'attaquant aussi bien au marché du home cinéma qu'à celui de l'automobile. **Léo Moser**



Steven Spielberg et George Lucas dans la cour du Chinese Theatre de Los Angeles à la sortie d'*Indiana Jones et le temple maudit*, le 16 mai 1984.

LE ROI D'HOLLYWOOD

A ses débuts, George Lucas fit partie du Nouvel Hollywood. Son poids dans l'entertainment et son succès populaire en firent-ils le fossoyeur ou le continuateur ? **Par Jacky Goldberg**

C'est une photo légendaire. On y voit, attablés dans un salon du Skywalker Ranch à l'occasion du cinquantième anniversaire du propriétaire de cette demeure, George Lucas, les cinq hommes les plus importants de l'industrie hollywoodienne des seventies : Steven Spielberg, Martin Scorsese, Brian De Palma, Francis Ford Coppola et George Lucas lui-même – ainsi que Ron Howard et Robert Zemeckis, en quelque sorte les petits frères des précédents. Ils sont là, autour d'une table en ce 14 mai 1994, leurs verres remplis d'un vin sans doute ramené par "le parrain" et vigneron Francis, et ils sourient, fiers du chemin parcouru. Leur situation à chacun est fort différente, allant de quasi-paria (Coppola, dans le creux de la vague) à mogul (Spielberg sur le point de fonder DreamWorks et Lucas à la tête de l'empire Lucasfilm) en passant par auteur prestigieux (Scorsese et De Palma), mais ils semblent heureux de partager ce dîner, ensemble pour la première fois depuis longtemps, et pour la dernière fois avant longtemps.

Sous l'aile de Coppola

Vingt-cinq ans auparavant, en 1969, ceux que la postérité retiendra comme les Movie Brats ("les sales gosses du cinéma"), principaux animateurs d'un mouvement plus large nommé Nouvel Hollywood, ces cinq types, donc, n'étaient personne ou presque, tout au plus des apprentis cinéastes parmi d'autres. Mais eux avaient un talent et une ambition que les autres n'avaient pas, et ils étaient bien décidés à conquérir cette vieille machine à rêves décatie qu'était devenu Hollywood. Parmi cette bande de copains, Lucas n'était pas le moins timide et renfermé, nerd dirait-on aujourd'hui. Après des études au département cinéma de la University of South California (où il avait sympathisé avec Steven Spielberg, celui de la bande qui lui ressemble le plus, ainsi que John Milius), il allait faire son premier stage, en 1967, sur le seul film alors en tournage dans les studios Warner moribonds : *La Vallée du bonheur* d'un certain Francis Ford Coppola.

Ce dernier est tout ce que Lucas n'est pas : bien bâti, exubérant, extraverti, rebelle et téméraire. Pourtant, sur ce plateau peuplé de croulants, les deux jeunes ambitieux – c'est bien la seule chose qui les réunisse, en plus d'une certaine culture cinéphile tournée vers la modernité européenne – s'entendent à merveille, et l'Italo-Américain ne va pas tarder à prendre son cadet (de cinq ans) sous son aile. Coppola va ainsi produire, avec son empire encore naissant Zoetrope, le premier long métrage de Lucas en 1971, *THX 1138,* puis son deuxième en 1973, *American Graffiti*. Si le premier est un flop qui vaut à son auteur une réputation d'autiste prétentieux, le second cartonne et lui permet de développer sereinement ce qu'il conçoit alors comme un *"film pour enfants à la Disney"* destiné à le mettre sur les rails pour de plus gros projets. Après deux ans et demi d'un travail laborieux sur le scénario, puis un an et demi de tournage et de postproduction, *Un nouvel espoir* sort sur les écrans en 1977 et deviendra le plus grand succès de l'Histoire (jusqu'à *E.T.*). On connaît la suite…

En quête d'indépendance

On la connaît, et pourtant sa signification fait encore débat. En effet, si l'on en croit le récit croustillant et extrêmement précis qu'a fait Peter Biskind de cette aventure dans son best-seller *Le Nouvel Hollywood* [1], il va sans dire que George Lucas, couplé à Steven Spielberg, fut le fossoyeur de ce rêve qui consistait à imposer à l'industrie une vision auteuriste. Il faut ainsi lire les pages que le journaliste consacre aux répercutions immédiates du succès inattendu d'*Un nouvel espoir* : George sur son petit nuage, faisant littéralement des châteaux de sable avec son pote Steven sur la plage, et discutant des millions de dollars qu'ils vont gagner en faisant *Indiana Jones* ; en parallèle, Martin (Scorsese) qui s'effondre suite à l'échec de *New York, New York,* William (Friedkin) sonné face au bide du *Convoi de la peur,* et Francis empêtré dans l'enfer de la jungle philippine où il tourne *Apocalypse Now.* Sous la plume de Biskind, tout cela a des airs de Yalta du cinéma, dont les vainqueurs seraient les puérils, les frivoles et les vénaux au détriment des adultes, des rebelles et des intègres. Une telle vision, avec le recul, paraît très discutable. On peut ainsi considérer, comme invite à le faire Rafik Djoumi dans sa biographie [2] de Lucas, que, loin d'avoir précipité la fin du Nouvel Hollywood, ce dernier ainsi que Spielberg ont au contraire sauvé ce qui pouvait l'être (des havres de paix) et maintenu, pour eux-mêmes et leurs protégés, ce qui importait le plus : l'indépendance artistique, valeur suprême pour celui qui ne se remit jamais des commentaires désobligeants des *executives* de Warner sur son fragile *THX 1138*.
Que l'esprit contestataire ait flotté aussi insolemment dix années durant sur les collines de Los Angeles est au fond une contingence de l'Histoire, un heureux accident, une parenthèse enchantée. Le système des studios a toujours été, et particulièrement du temps de son âge d'or, une machine à dollars. La restauration idéologique qui suivit, dans les années 1980, n'est pas le fait des deux *wonder boys,* qui, quoi qu'on pense de leurs films, ne se sont jamais départis d'une haute idée du cinéma. Non, elle est le fait d'une nouvelle génération de producteurs hyper-agressifs (Don Simpson, Jerry Bruckheimer) et de patrons de studios considérant le cinéma comme un banal produit intégré dans une vaste chaîne (Michael Eisner chez Paramount puis Disney). Face à ces requins, George Lucas a moins des allures d'impitoyable chasseur que de vilain petit canard…

1. *Le Nouvel Hollywood* de Peter Biskind (Points, 2008).
2. *George Lucas – L'Homme derrière le mythe* de Rafik Djoumi (réédition Huginn Muninn, 2 février 2016).

Loin d'avoir précipité la fin du Nouvel Hollywood, Lucas et Spielberg ont au contraire sauvé ce qui pouvait l'être et maintenu, pour eux-mêmes et leurs protégés, ce qui importait le plus : l'indépendance artistique.





Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) dans *L'Attaque des clones* (2002).

UN UNIVERS EN EXPANSION

Mu par l'envie de développer sa fresque et par l'avènement de l'image numérique qui rend possibles tous ses désirs, George Lucas imagine en 1994 une deuxième trilogie.

Par Louis-Julien Nicolaou

Avec la sortie du *Retour du Jedi* en 1983, la saga *Star Wars* paraît s'achever : l'Empereur est vaincu, Dark Vador n'est plus, Luke ne peut plus s'interposer entre Solo et Leia depuis qu'il a appris que cette dernière est sa sœur, et les rebelles, grandement aidés par les jets de pierres de leurs amis Ewoks, ont fini par renverser l'Empire. En apparence, tout est bien qui finit bien. En réalité, Lucas, accaparé par ses activités de producteur et de businessman, et par ailleurs embarqué dans un divorce douloureux qui va finir par engloutir une grande partie de sa fortune, se sent au bout du rouleau. Epuisé par des années de travail acharné, il n'a plus le moindre jus pour élaborer un nouveau cycle galactique.

Difficile pourtant de se détourner complètement d'une fresque qui continue de faire rêver des spectateurs partout dans le monde. Le milliardaire n'a certes pas de quoi s'ennuyer entre ses activités de scénariste (la série des *Indiana Jones, Willow* de Ron Howard…) et de producteur (*Labyrinthe* de Jim Henson, *Tucker* de Coppola…) et la gestion de Lucasfilm. Mais l'idée d'un prequel centré sur le personnage d'Anakin Skywalker le travaille par intermittence. A l'en croire, ce qui le freine alors n'est plus le manque d'idées, mais celui des moyens technologiques nécessaires à leur réalisation. Finalement, le développement des images de synthèse produites par ordinateur va le décider, au milieu des années 1990, à remettre une nouvelle trilogie en chantier.

La fin et les moyens

A l'époque où il planchait avec Lawrence Kasdan sur le scénario de *L'Empire contre-attaque,* Lucas s'était déjà aperçu que le potentiel de son personnage à casque de mouche dépassait largement celui d'un méchant ordinaire. En lui faisant endosser la paternité de Luke, puis de Leia, il inventait du même coup une tragédie antérieure à la trilogie. Cette tragédie, il veut maintenant la raconter.

Entièrement centré sur la transformation progressive d'Anakin Skywalker en Dark Vador, le scénario commence à s'élaborer à partir de 1994.

Reprenant un procédé auquel il avait eu recours en écrivant *Un nouvel espoir,*



Lucas procède par imbrications successives, dégageant plusieurs lignes narratives (l'initiation d'Anakin à l'éthique Jedi, les manigances du sénateur Palpatine, le piège tendu aux Jedi à travers un obscur conflit commercial, la révolte des Gungans qui aboutit à la bataille contre l'armée droïde…) pour confronter aux figures bien connues du public (Yoda, Obi-Wan, R2-D2, C-3PO) de nouveaux personnages (Anakin, Amidala, Jar Jar Binks, Palpatine, Qui-Gon Jinn, Dark Maul), pour la plupart appelés à évoluer tout au long de la deuxième trilogie.
En parallèle, prenant pour prétexte les 20 ans de leur sortie, il entame en compagnie du producteur Rick McCallum un travail de restauration sur les *Episodes IV, V* et *VI.* Remontant certaines séquences qui ne l'avaient pas pleinement satisfait, Lucas en profite pour tester ses nouveaux outils numériques en injectant des images de synthèse ici et là et retouche des fonds et des décors en fonction de la nouvelle imagerie qu'il entend donner à la trilogie en préparation. Accessoirement, ces ressorties lui permettent aussi de vérifier l'attachement des fans à la série et d'engranger de nouveaux bénéfices : si l'édition spéciale d'*Un nouvel espoir* coûte près de 10 millions à Lucas, elle lui en rapporte plus de 36 dès le premier week-end de sa sortie en salles. Les millions vont ainsi s'entasser pendant plusieurs semaines, rassurant pleinement le créateur sur la fidélité de son public : *"Je me suis dit que si je ne faisais pas la genèse à ce moment-là,* déclarera-t-il à *Wired* en 2005, *je ne la ferais jamais."*

Le sens du détail
Dès lors, Lucas se consacre essentiellement à la préparation de *La Menace fantôme* et engage dans cette nouvelle aventure des forces monumentales. Doug Chiang, directeur artistique d'ILM (Industrial Light & Magic, filiale de Lucasfilm dédiée aux effets spéciaux, qui avait notamment conçu les dinosaures de synthèse de *Jurassic Park*), prend en charge le design du film et emploie des dessinateurs qui, deux années durant, vont travailler d'arrache-pied pour livrer des milliers d'esquisses et de croquis préparatoires à Lucas. Ce dernier souhaite pour ses films une esthétique luxuriante,


Padmé Amidala (Natalie Portman) et Anakin Skywalker (Hayden Christensen) dans *L'Attaque des clones* (2002).

mais qui devra néanmoins s'inscrire dans la lignée de celle, plus froide, développée par la première trilogie. Le chef décorateur Gavin Bocquet, l'illustratrice chargée d'inventer de nouvelles créatures Terryl Whitlatch et la responsable en chef des costumes Trisha Biggar vont s'employer à cette tâche, d'autant plus délicate que le perfectionnisme de Lucas, loin de s'être émoussé avec les années, se révèle de plus en plus obsessionnel.
Au final, ce travail colossal sur les décors, les maquillages et les costumes est sans doute la moins contestable des réussites de la deuxième trilogie. Dans *La Menace fantôme,* la splendeur des vêtements de l'aristocratie de Naboo, l'originalité des coiffures, l'importance accordée au détail ornemental des architectures témoignent de la grande culture picturale de l'équipe dirigée par Lucas ainsi que de sa capacité – rarement reconnue, il faut l'avouer – à produire du Beau. A l'heure de la mise en scène et de la postproduction, cet effort esthétique sera hélas trahi par une débauche d'images de synthèse sans carnation et par un montage manquant d'inventivité.

Le risque de la désincarnation
Lucas tourne lui-même ses trois films selon un plan rigoureusement conçu, qui prévoit de laisser s'écouler trois années entre chaque sortie, le temps d'élaborer un scénario qu'il est seul à écrire, de procéder à la préproduction et au tournage, puis à la postproduction, dont l'importance s'avère beaucoup plus grande qu'à l'époque de la première trilogie (si quinze minutes seulement de *La Menace fantôme* ne subissent aucun traitement par effets spéciaux, aucun plan de *L'Attaque des clones* et de *La Revanche des Sith* n'est dépourvu d'effet visuel). Bien qu'elle engage des centaines de techniciens, la deuxième trilogie est donc beaucoup plus l'œuvre d'un seul homme que la première. C'est une réussite pour Lucas, dont le souhait était de reprendre entièrement le contrôle de son œuvre.
Mais dès *La Menace fantôme,* de nombreux fans ne cachent pas leur déception. A s'investir corps et âme en jubilant d'avoir enfin les moyens d'assouvir son ambition artistique, le créateur de *Star Wars* a oublié de donner de l'ampleur à son récit – dont la critique accusera à juste titre la faiblesse et les pesanteurs – et surtout d'étoffer ses personnages, vidés de toute substance par l'image de synthèse ou malaisément interprétés par des acteurs trop isolés, contraints de réciter des tirades convenues et par ailleurs peu mis en valeur par une mise en scène brillante dans les scènes d'action, mais impuissante à dramatiser les conflits psychologiques et sentimentaux. Tant bien que mal, Lucas corrigera le tir dans *L'Attaque des clones,* plus équilibré et mieux construit, puis dans l'épisode le plus sombre de la saga, *La Revanche des Sith*. Mais il est à noter qu'il retouchera encore ces films-là, lors de leur édition en Blu-ray, signe que *Star Wars* incarne désormais pour lui l'enjeu d'une lutte sans fin avec lui-même.

Bien qu'elle engage des centaines de techniciens, la deuxième trilogie est beaucoup plus l'œuvre d'un seul homme que la première.



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

Jar Jar Binks : *"Dis is nutsen!"*
Jar Jar Binks est sans doute le seul élément de la saga à faire l'unanimité : tout le monde le hait. Il faut dire que l'humour n'a jamais été le fort de Lucas : un peu de cynisme dans la bouche de Han Solo, une ou deux situations absurdes pour C-3PO et quelques galipettes d'Ewoks, voilà à quoi se résume la loufoquerie de la première trilogie, et personne n'y trouvait à redire, l'essentiel étant ailleurs. Pourquoi alors avoir voulu intégrer à la deuxième trilogie un personnage de pitre au pittoresque appuyé (son accent agaçant et son parler proche du "petit nègre" ont fait peser sur Lucas un soupçon de racisme), le très laid, trop lourdingue Jar Jar Binks ? Cette question, les fans ne se la sont pas longtemps posée, préférant mener sur internet une virulente croisade anti-Binks face à laquelle Lucas a été obligé de céder : après avoir inutilement encombré *La Menace fantôme,* l'idiote créature de synthèse ne sera cantonnée qu'à quelques brèves apparitions dans les *Episodes II* et *III.* **L.-J. N.**



WORK IN

Obsédé par la saga *Star Wars*, perfectionniste invétéré, George Lucas n'a cessé de retoucher l'œuvre de sa vie. Au point parfois de récrire l'histoire. **Par Léo Soesanto**

Tout *director's cut* d'un film est en général bienvenu, révéré : enfin, la vision de l'artiste est respectée. Ceux de George Lucas provoquent sans doute le plus de haine chez les fans de *Star Wars*. Le dernier outrage notable date de la réédition des films en Blu-ray en 2011 : dans *Le Retour du Jedi,* Dark Vador se met à crier deux fois *"Nooon"* lorsque son fils Luke est torturé à l'éclair par l'empereur Palpatine. Une brusque poussée d'amour paternel, alors que dans la version originale rien ne pouvait se lire sous le casque étanche de feu Anakin. Colère sur internet, memes et parodies s'ensuivirent sans que Lucas sourcille. La contrition, très peu pour lui.

En peinture, un repentir est la partie de la toile recouverte par l'artiste pour faire apparaître de nouveaux éléments, lui donner un nouveau sens. George Lucas l'applique à ses films sans complexe (la fameuse édition spéciale de 1997), décrétant qu'il s'agit de la version finale et que tout ce qui précède est caduc. On lui attribue cette citation en privé : *"Les 30 à 40 millions de copies en VHS des films finiront par se détériorer, et un jour, il ne restera qu'une version, l'édition spéciale."* Après moi, le déluge.



Le désert de Tatooine avec Stormtroopers et Dewbacks dans *Un nouvel espoir* version 1977 et 2011.

A qui appartient *Star Wars* ?

Les fanatiques de *Star Wars,* avant tout ceux qui ont grandi avec la première trilogie, lui dénient ce droit de profaner leurs souvenirs d'enfance. Ils pensent même que les enfants ayant découvert l'univers avec *La Menace fantôme* (les pauvres) n'auront jamais la même connexion qu'eux avec la famille Skywalker, tant les premiers films ne ressemblaient à rien de connu. Sentiment résumé par l'animateur et satiriste Stephen Colbert lorsqu'il déclarait à Lucas lors d'une master class au Festival de Tribeca en avril 2015 : *"Nous savions que tout y était différent dès l'intro d'*Un nouvel espoir*, nous n'avions aucun vocabulaire pour ce que vous nous montriez."*

Ce qui mène à une question simple : à qui appartient *Star Wars* ? C'est le nœud du rapport de Lucas et du public à son œuvre. La première retouche survint discrètement : en 1977, *La Guerre des étoiles* est juste un film sans numéro. Pour sa ressortie en 1981, le film a comme sous-titre *Episode IV – Un nouvel espoir*. Une mention que Lucas avait en tête quatre ans plus tôt mais qui avait été refusée par la Fox de peur que les spectateurs n'y comprennent rien.

Ce simple chiffre permettait de préciser le plan initial de Lucas (les deux trilogies). En fait, toutes les retouches à venir ne servent qu'à achever ce que Lucas ne pouvait accomplir, faute de technologie suffisante à l'époque selon lui.

Lorsque la première trilogie ressort sur grand écran en 1997 sous le titre d'édition spéciale, les fans de la première heure sont ravis de revoir cette grosse madeleine dans les meilleures conditions. Ils découvrent que Lucas s'est d'abord fait plaisir grâce aux images de synthèse : pour ne citer que l'*Episode IV,* les cieux de Tatooine y sont recoloriés ; des créatures et véhicules supplémentaires donnent plus de profondeur à la ville de Mos Eisley ; Jabba le Hutt est rajouté dans une scène alors qu'il était absent (comme batracien géant) vingt ans plus tôt. Etc. Pour Lucas, il s'agit juste d'achever sa

PROGRESS





La cité de Mos Eisley dans *Un nouvel espoir* version 1977 et 2011.

En fait, toutes les retouches ne servent qu'à achever ce que Lucas ne pouvait accomplir, faute de technologie suffisante à l'époque selon lui.

toile, de corriger les faux raccords. En août 1977, il déclarait déjà à *Rolling Stone* : *"*Star Wars *ne représente que 25 % de ce que je voulais qu'il soit."* La peur du vide, donc. Pour les fans, ce tuning tient de l'hérésie lorsqu'il touche à la fameuse fusillade entre Han Solo et Greedo le chasseur de primes. Dans l'original, Han tirait le premier, en mode sans foi ni loi. Dans l'édition spéciale, la scène est remontée de sorte que Greedo dégaine d'abord, plaçant Han en état de légitime défense. Pour Lucas, la modification était le sens originel de la scène, ce que refusent d'entendre les fans, qui tiennent à leur Han Solo canaille.

Raccords, pas d'accord

La suite fait de la saga un *work in progress* permanent lors de ses ressorties. Ou l'équivalent des mises à jour de Windows ou IOS. Parfois, Lucas se ravise : après son duel avec Vador dans *L'Empire contre-attaque,* Luke se jette dans le vide sans mot dire en 1980, le fait avec un cri dans la version de 1997 et est à nouveau muet dans la réédition DVD de 2004. Les retouches permettent aussi de raccorder visuellement et thématiquement les deux trilogies : la planète Naboo de *La Menace fantôme* apparaît à la fin du *Retour du Jedi* (DVD 2004) ; par un changement de dialogue avec Palpatine, Dark Vador comprend que Luke est son fils dans *L'Empire contre-attaque* (DVD 2004). Dans le genre gadget, les Ewoks se mettent (enfin) à cligner des yeux dans le Blu-ray (2011) du *Retour du Jedi*. Les retouches n'épargnent pas la deuxième trilogie, quand il faut remplacer, dans *La Menace fantôme,* un Yoda marionnette par sa version en images de synthèse (Blu-ray 2011), ou suggérer que Natalie Portman/Padmé a eu un peu mal en sautant d'un vaisseau (DVD 2002) alors qu'elle tombait comme une fleur au cinéma.

Les fans, eux, grondent, échaudés par une deuxième trilogie pas à la hauteur de la première (et de leurs souvenirs de la première) et par la façon dont, selon eux, Lucas brade l'héritage. Ils réclament que les versions originales soient mises à disposition. Lucas les lâche avec miséricorde en 2006 en disque bonus sur les rééditions DVD, à poil, en pauvre qualité et au format 4/3 (rappelant combien *Un nouvel espoir* ressemblait à une série B de luxe). Point barre.

Un documentaire, *The People vs. George Lucas* (2010), d'Alexandre Philippe se veut le porte-parole raisonné des déçus : le film rappelle la mémoire sélective de Lucas qui, à la fin des années 1980, protestait devant une commission du Congrès américain contre la colorisation des classiques hollywoodiens en noir et blanc. Et qu'*Un nouvel espoir* a été déposé à la Bibliothèque du Congrès, soit la garantie d'être un trésor national américain. Est-ce qu'on retouche une œuvre du patrimoine ?

La position de gardien du temple de Lucas, elle, n'a pas bougé d'un iota. Paradoxalement, il déclarait, au sujet du duel Solo-Greedo : *"Ce n'est pas un événement religieux. C'est un film, juste un film."* Le grondement des fans l'ennuie : *"Quand je fais le plus petit changement, tout le monde pense que c'est la fin du monde. Ce qui m'importe, c'est que les studios ne changent rien aux films sans en avertir le réalisateur. Mon travail est de faire le meilleur film possible – et la meilleure version de* Star Wars *est celle du Blu-ray"* (*Hollywood Reporter,* 9 février 2012). Jusqu'au prochain format numérique ?

La scène finale dans *La Revanche des Sith* voudrait faire l'éloge de ce travail de petites mains consciencieuses, de Frankenstein monteur : on rafistole un corps endommagé, lui ajoute des membres artificiels et le planque sous un masque brillant. La naissance de Dark Vador, beau comme un camion. Lucas se trahit tout de ►►►



Jabba le Hutt dans *Un nouvel espoir* version 1997 et 2011.



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

Star Wars Holiday Special

S'il y a une pierre de l'édifice *Star Wars* que Lucas voudrait voir effacée des mémoires, c'est bien le fameux *Holiday Special* (au titre français plus solennel d'*Au temps de la guerre des étoiles*), émission télé de novembre 1978 sur CBS. Un amuse-gueule pour faire patienter jusqu'à *L'Empire contre-attaque*. Tout y est pourtant officiel : Mark Hamill, Harrison Ford et Carrie Fisher reprennent leur rôle, l'Empire est toujours à la recherche des rebelles… mais il s'agit surtout pour Chewbacca de rejoindre sa famille à temps pour fêter l'équivalent de Noël. Et quand on voit dès le début Madame Chewie (prénom Malla) à la cuisine (un décor de sitcom) et le fiston Lumpy jouer avec un modèle réduit d'X-Wing, on comprend que ça va mal se passer. Le reste est une suite de sketches (en wookiee sans sous-titres) et de numéros musicaux (Jefferson Starship, groupe psyché issu de transfuges de Jefferson Airplane), avec même un dessin animé connu pour présenter pour la première fois le futur chasseur de primes culte Boba Fett. On croirait une parodie du *Saturday Night Live* (les perruques, les effets kaléidoscopiques, les mauvaises incrustations vidéo), avec comme coup de grâce la chanson finale interprétée par Leia en personne. Honni par les fans à l'époque (l'effet Jar Jar Binks), l'objet du délit n'a plus jamais été diffusé et les copies circulaient en douce jusqu'à ce que YouTube démocratise ce désastre. Carrie Fisher en aurait extorqué une copie à Lucas en échange de sa participation aux commentaires audio des DVD de *Star Wars* en 2004. **L. S.**

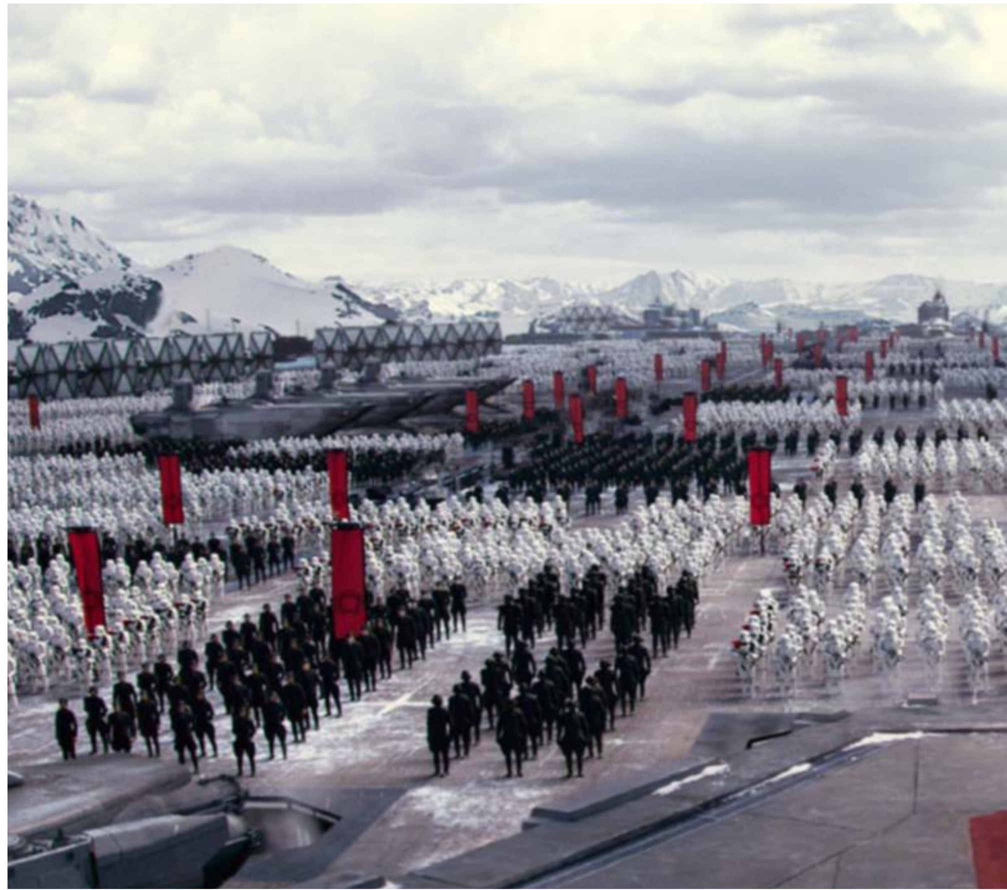
même un peu quand la réaction de Vador est un *"Nooon"* face au gâchis de sa vie. Lapsus.

Le champ libre ?

Mais le rapport de Lucas à son œuvre peut se faire plus souple que prévu. En termes de copyright, il n'a jamais empêché les fans de bricoler leurs versions perso de *Star Wars,* des spin-off parodiques officieux aux remontages maison des originaux. En 1997, le court *Troops* de Kevin Rubio s'amusait à filmer le quotidien des Stormtroopers de l'Empire comme dans le reality show policier *Cops*. Les courts *Chad Vader* (2006-2012) d'Aaron Yonda et Matt Sloan imaginent un frère imaginaire de Skywalker père comme manager de supermarché – Sloan/Chad imite tellement bien Dark Vador qu'il est devenu la voix du personnage pour les jeux vidéo *Star Wars*. Et bien sûr *The Phantom Edit* de Mike J. Nichols enlève toutes les scènes avec Jar Jar Binks dans *La Menace fantôme*. Ces créations ont même leur Official Star Wars Fan Films Awards, autorisé par Lucas *himself*.

Le dernier geste bien sûr de Lucas de laisser la nouvelle trilogie aux bons soins de successeurs comme J.J. Abrams et Colin Trevorrow est la plus grosse "perturbation dans la Force" depuis longtemps. C'est le meilleur message à adresser aux fans : confier *Star Wars* à des réalisateurs eux-mêmes fans et biberonnés à la première trilogie. La sagesse enfin, même si cela revient à confier aux nouveaux locataires la clé d'une maison où la présence de l'ancien proprio sera difficilement effaçable. Le réalisateur semble avoir lui-même des sentiments mitigés face au passage de flambeau : il n'aurait toujours pas regardé la bande-annonce du *Réveil de la Force* et avoue, penaud, que toutes ses idées pour de futurs films ont été poliment refusées par Disney. Car même lorsque Lucas déclare que sa décision vient d'une envie de passer à une *"autre étape de sa vie où il ne serait plus dans l'industrie du cinéma"*, c'est comme s'il réservait *de facto* sa place comme fantôme à incruster à la fin du *Retour du Jedi*, lorsque Luke a une vision de son père, d'Obi-Wan Kenobi et Yoda lui faisant coucou de l'au-delà.





En rachetant Lucasfilm, Disney a réalisé une spectaculaire opération financière visant un développement exponentiel du label *Star Wars*. Mais à quel prix ?

Par Romain Blondeau

UN PACTE FAUSTIEN ?

La nouvelle a fait l'effet d'une petite bombe. Le 30 octobre 2012, lors d'une conférence de presse, le PDG de la Walt Disney Company, Robert A. Iger, annonçait que son groupe venait de racheter la société de production Lucasfilm pour la somme de 4,05 milliards de dollars. En signant ce deal, fruit d'une longue et secrète négociation débutée en 2011, le studio aux grandes oreilles récupérait ainsi la saga *Star Wars* (six films qui ont amassé plus de 4,4 milliards de dollars au box-office mondial), mais aussi la manne des produits dérivés, l'ensemble des supports sous licence officielle (jeux vidéo, BD, romans, séries télévisées…) et les droits d'exploitation de l'image de la franchise dans ses parcs d'attraction. Une spectaculaire opération financière, qui prit tous les médias de court et provoqua un tsunami de commentaires : sur internet et dans la presse, des voix s'élevaient déjà pour contester un deal considéré par les fans comme un acte de haute trahison.

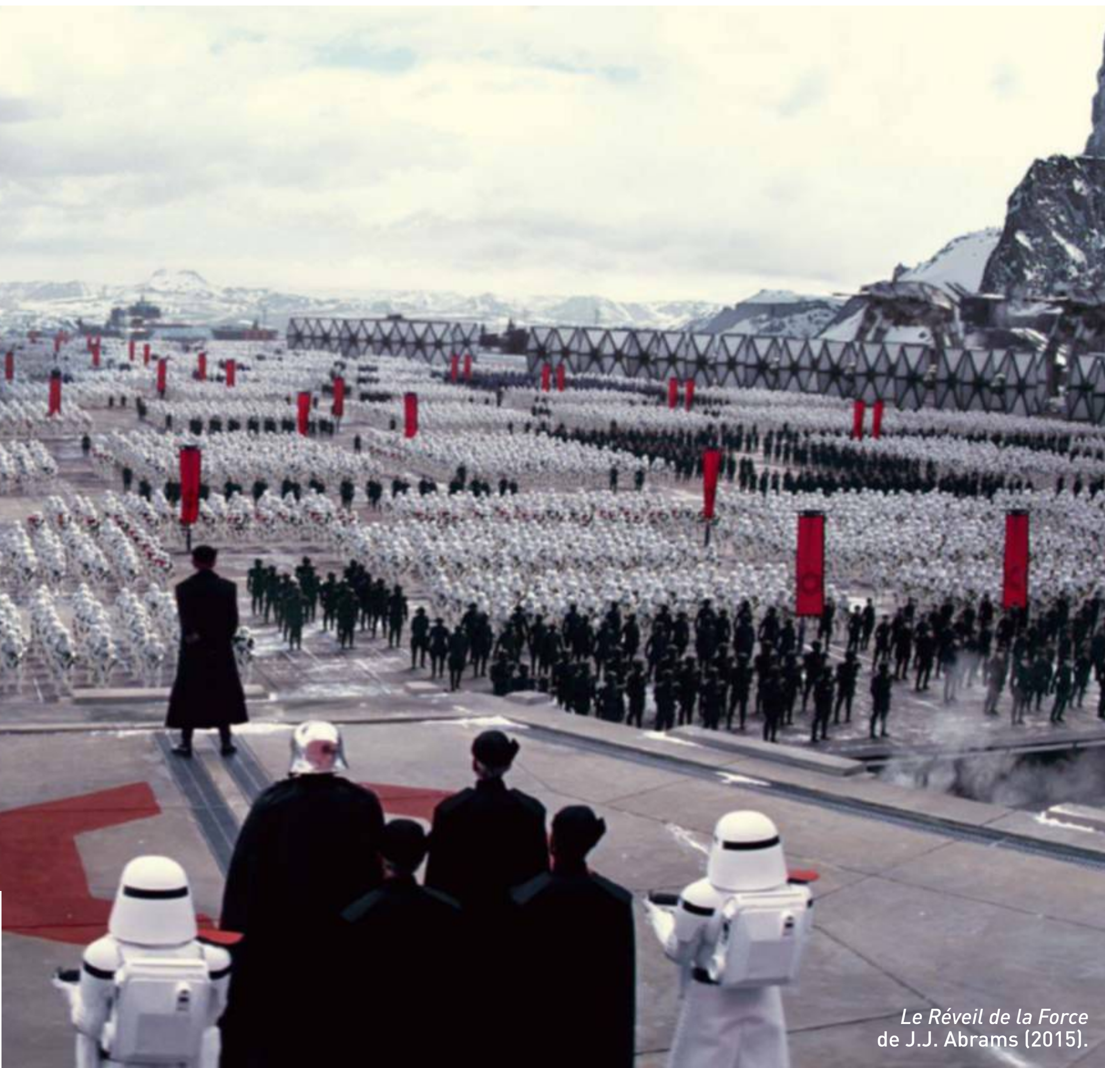
Qu'allait devenir *Star Wars* une fois passé dans le giron Walt Disney ? Comment cette saga, monument des seventies, allait-elle garder son identité au cœur de la puissante multinationale, spécialisée dans le divertissement pour kids ? Chacun de son côté, le patron de Disney et George Lucas, fondateur et propriétaire de Lucasfilm depuis 1971, multipliaient les déclarations pour rassurer les fans sur le futur de la franchise culte. *"Il est temps pour moi de confier* Star Wars *à une nouvelle génération de réalisateurs,* affirmait George Lucas, qui expliquait aussi avoir pris les garanties nécessaires afin que l'univers de la série originelle soit respecté. *J'ai toujours cru que cette saga me survivrait, et je pense qu'il était important d'opérer cette transition de mon vivant."*

Pour prouver ses bonnes intentions, et redire sa volonté de préserver l'héritage *Star Wars,* Disney annonça également très vite la mise en route d'une nouvelle trilogie, confiée à de jeunes réalisateurs (J.J. Abrams, Rian Johnson, Colin Trevorrow), et sur laquelle George Lucas exerça un rôle de consultant spécial. Dans la même logique, le studio flattait les fans en communiquant sur le retour des acteurs mythiques de la première trilogie, tels Harrison Ford, Carrie Fisher ou Peter Mayhew, qui renfila son costume de Chewbacca.

Politique de croissance

Mais derrière cette opération de séduction, emballée à coups de teasers diffusés avec parcimonie, le rachat de Lucasfilm par Disney s'apparente en réalité à une OPA agressive, menée dans une perspective de développement rapide et exponentiel de la marque *Star Wars*. En marge de la nouvelle trilogie, le géant américain prévoit ainsi de sortir trois autres films, des spin-offs centrés sur des personnages et récits secondaires, qui sortiront tous à l'horizon 2020. Il y sera notamment question d'une mission secrète organisée par un commando rebelle pour voler les plans de l'Etoile noire, de la jeunesse du personnage de Han Solo ou encore, selon la rumeur, des origines d'Obi-Wan Kenobi. Avec cette programmation parallèle, le studio pourra ainsi créer de nouvelles histoires, refonder partiellement la mythologie *Star Wars* et imposer sa propre vision de la saga, enfin déliée des codes de l'univers inventé par George Lucas.

Ce n'est pas la première fois que la puissante multinationale procède ainsi. Avec le rachat de la société de production Pixar, en 2006, puis celui de Marvel Entertainment, en 2009, Disney a mené une politique de croissance externe et imposé sa marque sur des contenus autrefois rivaux. Une stratégie qui s'est avérée payante, mais qui a aussi suscité quelques controverses : en mettant la main sur Pixar et Marvel, Disney fut accusé de vampiriser leur contenu et d'abaisser le niveau de créativité de ces studios, désormais soupçonnés de fabriquer des films à la chaîne et de simples produits dérivés. L'avenir dira si l'acquisition de Lucasfilm par le géant américain fera de *Star Wars* une simple vache à lait industrielle.


Le Réveil de la Force de J.J. Abrams (2015).

TRIOMPHE **ANNONCÉ**

Depuis 2011, on sait que la saga connaîtra une suite. Une attente savamment orchestrée par Disney. **Par Jean-Baptiste Dupin**

Peu après la sortie de *L'Empire contre-attaque,* George Lucas déclarait que *Star Wars* était une saga en neuf épisodes se déroulant sur une période de cinquante à soixante ans, chaque trilogie étant séparée d'une vingtaine d'années et occupant elle-même six ou sept ans. Peut-être lâchée dans l'euphorie du moment, cette description a suffi à nourrir les fantasmes pendant des années malgré les dénégations répétées de Lucas par la suite. La deuxième trilogie a ainsi été inlassablement présentée comme l'achèvement d'une histoire qui ne prévoyait pas de suite, les six films retraçant le destin d'Anakin Skywalker, de son enfance à sa chute et à sa rédemption par son fils.
Afin d'accroître la valeur de Lucasfilm qu'il envisageait de vendre, George Lucas aurait cependant commencé à travailler sur une troisième trilogie en 2011.
Le 30 octobre 2012, l'annonce effective du rachat par Disney s'accompagnait de la confirmation d'une nouvelle série de films. Pour le studio, qui déboursait plus de 4 milliards de dollars, il fallait à tout prix éviter que s'installe la petite musique que sans Lucas *Star Wars* n'était plus *Star Wars*. Donner des gages aux fans tout en attisant l'excitation du grand public, c'est ce que Disney s'est attaché à faire à la perfection dès ce premier jour.

Un positionnement stratégique
Au fil d'une stratégie de teasing savamment orchestrée, on découvrait d'abord les principaux maîtres d'œuvre de la nouvelle trilogie : J.J. Abrams et Lawrence Kasdan pour *l'Episode VII* ; Rian Johnson pour l'*Episode VIII* ; et Rian Johnson et Colin Trevorrow pour l'*Episode IX*. Puis, le 25 avril 2014, Disney annonçait que le canon officiel de la saga se résumait désormais aux six films existants, à la série *Star Wars : Clone Wars* et à la trilogie en préparation, et que l'Expanded Universe, qui regroupe l'ensemble des supports sous licence officielle (romans, BD, jeux…), était rebaptisé Legends.
En d'autres termes, les nouveaux épisodes ne seraient pas tenus de se conformer à ce qui avait pu être produit par ailleurs, mais constitueraient la véritable histoire de *Star Wars,* autour de laquelle tout le reste ne serait que mythes et spéculations. Fort logiquement, Disney se donnait plus de liberté pour développer sa propre vision de la saga, mais il s'agissait néanmoins d'un choix radical dont il ne fallait laisser à personne le temps de s'émouvoir. Quatre jours plus tard, on apprenait le retour quasiment au complet du casting de la trilogie originelle pour l'*Episode VII.*
Le *Star Wars* façon Disney désormais sur de bons rails – en novembre 2014, le premier teaser recueillait 20 millions de vues en vingt-quatre heures –, George Lucas pouvait révéler sans crainte d'un tollé que son projet initial n'avait pas été retenu et qu'il découvrirait en simple spectateur la suite donnée à l'œuvre de sa vie.

Une attente mondiale
En distillant les informations et en évitant admirablement les fuites, Disney a donc réussi à susciter une fièvre planétaire autour du *Réveil de la Force* sans rien révéler de l'histoire. Toutefois, l'analyse minutieuse des moindres images, des bribes d'interviews, des produits dérivés déjà commercialisés et des publications officielles destinées à combler le vide entre les *Episodes VI* et *VII* permet d'avoir quelques idées sur ce qui attend les spectateurs le 16 décembre (les Français feront partie des premiers privilégiés).
Après la victoire d'Endor, qui a vu la mort de l'Empereur et de Dark Vador, l'Alliance rebelle est dissoute et une Nouvelle République, dirigée par Mon Mothma, est instaurée. Refusant de déposer les armes, de nombreux généraux et gouverneurs impériaux nourrissent pendant des années une contre-rébellion larvée. Trente ans environ après Endor, le Premier Ordre est l'un des plus dangereux de ces résidus militarisés de l'Empire. Il est dirigé par le leader suprême Snoke et son bras droit Kylo Ren, qui perpétuent l'ambition de voir triompher le côté obscur de la Force. Face à eux vont (semble-t-il) se dresser une pilleuse d'épave orpheline (Rey), un Stormtrooper renégat (Finn) et un pilote de X-Wing (Poe Dameron). Mais, parfaite jusqu'au bout, la communication de Disney aura réservé une ultime pirouette : qu'est donc devenu Luke Skywalker, qui n'apparaît ni sur l'affiche ni dans la bande-annonce ?



L'HOMME PROVIDENTIEL



Recruté pour son savoir-faire narratif hérité des séries télé et sa fidélité à l'œuvre originale, J.J. Abrams a pour mission de relancer la saga *Star Wars* et de faire oublier une prélogie contestée.

Par Romain Blondeau

Lorsque, en janvier 2013, le studio Lucasfilm informa la presse que J.J. Abrams était choisi pour mettre en scène le nouvel épisode de la saga *Star Wars,* l'annonce eut l'effet d'une évidence. Créateur de séries majeures dès la fin des années 1990 *(Felicity, Alias, Lost),* passé au format long métrage en 2006 avec le troisième volet de *Mission : Impossible* et propulsé au sommet de l'industrie grâce au succès de son reboot de *Star Trek,* le petit prince d'Hollywood devait bien un jour ou l'autre reprendre en main la plus mythique franchise de l'âge des blockbusters. Avec sa connaissance aiguë de la série, qu'il découvrit enfant au cinéma, son affection maintes fois répétée pour la génération d'entertainers des Spielberg-Lucas, dont il est souvent présenté comme le premier héritier, et sa popularité auprès de l'internationale geek, J.J. Abrams était *"le candidat le plus naturel au poste",* concluaient dans un communiqué les exécutifs de Lucasfilm. Mais au-delà de cette parenté indiscutable, que peut bien apporter le cinéaste de 49 ans à la saga *Star Wars* ? Comment va-t-il s'approprier, réinventer voire subvertir les codes si figés d'un univers imaginé il y a plus de trente ans ? Quelle signature visuelle va-t-il imposer à la guerre des étoiles ?

Retour aux origines

A défaut d'avoir vu le film, on peut déjà avancer une première hypothèse : avec J.J. Abrams aux commandes, la franchise opérera sans doute un changement dans la continuité plutôt qu'une révolution, une sorte d'*update* fidèle à l'œuvre de George Lucas. Le cinéaste en a fait d'ailleurs le principal enjeu de son film, répétant à chaque interview que *Le Réveil de la Force* marquera un *"retour aux origines"* de la première trilogie. *"Je veux que le public ait les mêmes sensations que j'ai pu ressentir lorsque j'ai vu* Un nouvel espoir *à sa sortie en 1977, qu'il ait le même saisissement, la même impression de réalisme et de nouveauté",* déclarait-il ainsi en marge de la journée de célébration de *Star Wars,* qui s'est tenue en avril dernier aux Etats-Unis.

Et pour revenir à cet état originel, le cinéaste a fait un pari esthétique singulier, mêlant le réalisme (tournage en 35 mm, décors réels, maquettes physiques) aux outils virtuels les plus contemporains. Une méthode déjà éprouvée sur ses précédents films, *Super 8* et *Star Trek,* dans lesquels J.J. Abrams démontrait son aptitude à réinjecter du vivant dans des univers datés, figés, retrouvant par la grâce des possibilités numériques l'émerveillement enfantin et naïf des premiers blockbusters familiaux siglés Amblin.

Dans les décors monumentaux de la République galactique, dans les voyages spatiaux en destroyers stellaires et les guerres opposant forces lumineuses et obscures, J.J. Abrams pourrait bien trouver l'écrin idéal pour déployer son art de la vitesse et des scénographies hyper-sophistiquées. Sa mission est simple : faire oublier le difficile virage du tout-numérique entrepris par George Lucas dans la prélogie, qui avait abîmé ses icônes et heurté les fans de la première heure.

Le storytelling à l'heure des séries

Mais l'influence du cinéaste sur la saga et son avenir – deux autres suites étant déjà dans les starting-blocks – ne se limitera pas à ces choix formels. Chez J.J. Abrams, les décideurs de Lucasfilm n'ont pas été cherché qu'un artisan habile des blockbusters modernes ou un héritier fidèle de la saga, capable d'en respecter les codes ; ils ont recruté l'un des plus grands storytellers

J.J. Abrams dans les bureaux de Bad Robot à Santa Monica en janvier 2014.

contemporains, le showrunner qui incarne la révolution narrative imposée par les séries télé depuis une dizaine d'années. Coauteur du scénario avec Lawrence Kasdan, il devrait convertir ici l'univers de *Star Wars* aux nouveaux codes de narration sériels, et prouver, après ses expériences sur *Mission : Impossible 3* ou *Star Trek*, sa capacité à redonner du souffle romanesque à des histoires balisées.
Les premiers indices disséminés ici ou là sur le récit du nouveau volet confirment d'ailleurs ce parti pris : avec l'apparition de personnages inédits, tels le Stormtrooper Finn (incarné par John Boyega) ou la très mystérieuse Rey (une sorte de cousine éloignée de l'héroïne de la série *Alias*, dont la rumeur annonce qu'elle pourrait être la fille de la princesse Leia et de Han Solo), le film ouvrira le champ fictionnel de la saga et adoptera un mode plus feuilletonnant, moins linéaire, multipliant ses intrigues et lignes de fuite avec un appétit vorace.
L'enjeu est capital pour les patrons du studio Lucasfilm, tant ce nouveau *Star Wars* a pour mission d'introduire une nouvelle franchise, capable de s'étendre sur toute une trilogie jusqu'à l'horizon 2020. Nul doute qu'ils ont trouvé en J.J. Abrams l'auteur idéal pour relancer leur joujou galactique dans le ciel contemporain.



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

Et la suite ?

Si le choix de J.J. Abrams paraissait naturel, Lucasfilm a surpris la communauté de fans en annonçant que le huitième volet de *Star Wars* sera confié à un cinéaste encore assez confidentiel : Rian Johnson. En concurrence avec les plus expérimentés Brad Bird *(Tomorrowland)* ou Matthew Vaughn *(X-Men – Le Commencement)*, ce quadra issu du cinéma indé s'est fait remarquer avec le néopolar *Brick* et surtout son dernier film, *Looper*, fauché mais brillant essai de science-fiction gigogne et spectaculaire, *starring* Bruce Willis et Joseph Gordon-Levitt. En confiant son film phare à ce jeune cinéaste prometteur, le studio Lucasfilm fait un pari artistique singulier et excitant. Il prendra moins de risques, en revanche, pour le neuvième épisode de la franchise, dont la mise en scène reviendra à Colin Trevorrow, jeune cinéaste sans relief, auteur du troisième plus grand succès de l'histoire du box-office mondial : *Jurassic World*. **R. B.**



II. À L'INTÉRIEUR DE LA FORCE

En développant son univers imaginaire à travers ses films et en renouant avec des formes narratives bibliques, mythologiques ou tragiques, George Lucas est parvenu à faire de la saga Star Wars un véritable mythe moderne, une allégorie politique, un conte spirituel et une machine à fabriquer des icônes, qu'elles soient du métal le plus dur ou de la plus douce peluche.



Dark Vador (David Prowse) face à l'Empereur (Clive Revill) dans *L'Empire contre-attaque* (1980).

LA FORCE DU MYTHE

En synthétisant plusieurs modes narratifs et en préservant leur simplicité, la saga de George Lucas a su créer une nouvelle mythologie, dont les images fascinent par leur puissance et leur évidence. **Par Louis-Julien Nicolaou**



Le succès fulgurant d'*Un nouvel espoir* ayant pris tout le monde de court, il devait nécessairement conduire à l'analyse détaillée de la formule qui l'avait rendu possible. Sans doute les héros, les vaisseaux spatiaux, les planètes et créatures inventés par George Lucas, toute l'imagerie qu'il avait composée, avaient-ils compté pour beaucoup dans cette si rentable affaire.

La trame mythique

Amateur de science-fiction et de fantasy, cinéphile, et par ailleurs passionné de mythologie, George Lucas a d'emblée songé à bâtir son récit en exploitant des éléments narratifs séculaires dont l'efficacité n'était plus à prouver. Il ne s'en est pas caché, avouant dans une interview de 1999 que, avec *Un nouvel espoir,* son but avait été de fonder un mythe moderne à partir de motifs mythologiques classiques. Force est d'ailleurs de constater qu'il n'a guère étoffé ces motifs, conscient peut-être de ce que les grandes narrations stéréotypées devaient obéir à des mécanismes très simples pour fonctionner pleinement.

Si l'on ôte son décorum de space opera à *Un nouvel espoir* et qu'on réduit à son strict minimum son déroulement narratif, que nous conte la saga ? L'histoire d'un aspirant chevalier (Jedi) qui part délivrer une princesse (Leia), emprisonnée dans une forteresse (L'Etoile noire) par un seigneur ténébreux (Dark Vador). Soit une trame classique de conte de fées ou de récit de chevalerie.

Dès ce premier opus, Lucas a également exploité certains ressorts d'un autre type de narration influente durant les époques antique et médiévale : la quête. Pour la concevoir, il s'est référé à la proposition de "monomythe" avancée par le mythologue George Campbell dans son ouvrage *Le Héros aux mille et un visages* (lire p. 15). Selon cette théorie, on retrouve dans la plupart des mythes le même récit essentiel : un personnage quitte son milieu ordinaire pour arpenter un territoire investi par des forces surnaturelles ; il les affronte et revient de cette aventure en héros triomphant, détenteur d'un nouveau pouvoir. Luke et Anakin apparaîtront ainsi dans un quotidien qui ne laisse rien présager de leur destinée exceptionnelle : Luke est un petit fermier, Anakin, un esclave ; après avoir croisé la route d'un Jedi (Obi-Wan dans *Un nouvel espoir,* Qui-Gon Jinn dans *La Menace fantôme*), ils se retrouvent entraînés dans une aventure aux enjeux immenses (le renversement de l'Empire pour le premier, la survie de la République pour le second, avec bien sûr, au centre de ce scénario politique, l'arbitrage spirituel de la Force) dont chacun revient transformé et doté de nouveaux pouvoirs (Luke devient le dernier Jedi, Anakin, un seigneur ténébreux). *Star Wars* procède ainsi d'un récit mythique unique, mais décliné autour de deux destinées qui se reflètent l'une et l'autre, la première menant à l'accomplissement de soi, la seconde à son annihilation.

Une quête initiatique

Cette perspective permet à Lucas d'opérer une inflexion décisive au regard de l'ensemble : ce qui compte dans *Star Wars,* ce n'est pas seulement de vaincre son ennemi, mais de se conformer à une éthique et de choisir si l'on se met au service du Bien ou du Mal, grand problème du Jedi, et qui lui cause bien du souci quand la colère ou le désir de vengeance s'emparent de lui. A la simple quête du héros mythique pour la détention d'un pouvoir surnaturel se superpose ainsi le schéma de la quête initiatique.

Un aspirant ayant besoin de maîtres spirituels, cette fonction sera remplie par Obi-Wan d'abord *(Episode IV),* puis par Yoda (*Episodes V* et *VI*). Ils guident Luke vers le double objet de sa quête (s'accomplir comme Jedi, rappeler Vador au credo des Jedi) et s'effacent dès lors que celui-ci paraît atteignable. Dans la deuxième trilogie, ce rôle est tenu par Qui-Gon Jinn *(Episode I)* et de nouveau par Obi-Wan (*Episode II* et *III*), mais cette fois, l'objet de la quête d'Anakin leur échappe. Face à ces prêtres-chevaliers versés dans une sagesse vaguement bouddhiste se dresse un ennemi unique, l'Empereur, maître d'une spiritualité dévoyée reposant sur la haine de tout.

Dès lors, les épreuves initiatiques vont pouvoir se multiplier, mettant en jeu la capacité du héros à soutenir des valeurs fondatrices (le dévouement, le courage, le sens du sacrifice, l'amitié, la justice...) contre les séductions destructrices du "côté obscur". Cette thématique de la tentation est bien sûr un emprunt au récit évangélique, tout comme l'est le baiser de Judas que Lando Calrissian donne à Han Solo ou la rédemption (de Lando, mais surtout de Vador), thème central du *Retour du Jedi*.

La perspective biblique est plus évidente encore dans la deuxième trilogie. Né dans une contrée désertique d'une mère virginale qui aurait été fécondée sans rapport sexuel, le petit Anakin y apparaît sous un jour clairement christique.

Les Jedi le perçoivent d'ailleurs comme l'Elu, sorte de Messie appelé à garantir l'équilibre de la Force. Or, de 


Anakin Skywalker (Hayden Christensen) et Padmé Amidala (Natalie Portman) dans *L'Attaque des clones* (2002).

●●● cette voie toute tracée, Anakin va s'écarter, la faute à Palpatine et à une petite princesse amoureuse, Amidala. Cette initiation manquée et qui tourne à la catastrophe permet à Lucas d'injecter à son récit un nouveau schéma narratif qui, comme il l'a lui-même déclaré, constitue la plus solide charpente de ses deux trilogies : la tragédie d'Anakin/Dark Vador. Troublé par Palpatine, qui lui a fait miroiter un fantasme orphique (ramener Amidala d'entre les morts) à travers un pacte aux allures faustiennes (donner son âme à la Force obscure afin de conquérir un pouvoir incommensurable), Anakin chute douloureusement, par amour, jusqu'aux tréfonds du mal.

Un air de tragédie

La leçon de la tragédie, le créateur de *Star Wars* l'a bien apprise. Il établit un *fatum* qui consiste à faire advenir Anakin après Vador dans la première trilogie (où l'on apprend progressivement qui se cache derrière le masque noir) et Vador après Anakin dans la deuxième. De cette curieuse idée de commencer sa saga par l'*Episode IV*, il résulte que toute la deuxième trilogie ne conduit qu'à une seule fin possible, la naissance de Dark Vador, moment particulièrement jouissif pour le fan, où ce qui depuis tant d'années devait advenir enfin se réalise. La fatalité ne laisse guère de choix au héros ; toujours il lutte, jamais il ne remporte la victoire, nul n'échappant à son destin (Vador aime à répéter à son fils : *"telle est ta destinée"*). La voie du Jedi comporte en effet un volet sacrificiel : il faut se résoudre à ne jamais embrasser l'objet de son amour, cet objet qui sans cesse se dérobe à travers les masques de la mère (celle d'Anakin, à laquelle il est arraché, et qu'il voit ensuite mourir ; celle de Luke, qui ne l'a jamais connue) et de l'amante (Amidala, passion interdite et maudite ; Leia, amour marqué de tabou dans l'*Episode VI*). Dans *La Revanche des Sith*, son aveuglement furieux pousse Anakin à vouloir sauver Amidala d'une mort qu'il pressent certaine et à renier progressivement tout ce qui le constituait en Jedi et en être humain. Le châtiment de cette cécité tragique est multiple : découpé en morceaux, brûlé, recomposé à partir d'éléments robotiques, le Jedi perverti est condamné à mettre toujours en péril la vie de ceux qui l'entourent. Tel un ogre de conte ou ce Thyeste de la mythologie grecque qui dévora sans le savoir ses enfants, il menace, après avoir indirectement tué leur mère, aussi bien l'existence de sa fille (dans *Un nouvel espoir*) que celle de son fils (dans les *Episodes V* et *VI*).

> La voie du Jedi comporte un volet sacrificiel : il faut se résoudre à ne jamais embrasser l'objet de son amour, cet objet qui sans cesse se dérobe à travers les masques de la mère et de l'amante.

Cependant, au cœur du *Retour du Jedi*, il se met à hésiter. Les modèles de Phèdre, d'Hamlet ou de Titus l'attestent, l'hésitation est constitutive de la tragédie classique ; partout elle met le héros dans une position de choix impossible, le pousse à la transgression des lois, en fait le jouet de puissances qui le dépassent et dont il ne peut triompher. Au point culminant de la tragédie *(Le Retour du Jedi)*, Luke et Vador sont tous deux soumis à cette hésitation qui doit conduire à la catharsis : Vador s'humanise, ne commet plus d'actes odieux et ne semble plus bien déterminé à répondre à l'injonction de l'Empereur, qui lui commande de tuer son fils en même temps qu'il commande à ce dernier de le tuer. De son côté, Luke hésite un temps à s'abandonner à la colère, mais la terreur (de l'Empereur, du Mal) et la pitié (pour son père, dont il perçoit qu'il fut victime avant de devenir bourreau) l'empêchent également de céder au désir exterminateur du Sith. Ces deux passions, la terreur et la pitié, sont celles qui, dans la tragédie chrétienne, rendent possible la libération cathartique : au bord de la mort, Anakin, délivré de Vador, pourra déclarer à son fils qu'il l'a sauvé.

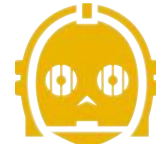
Le drame familial

A partir de *L'Empire contre-attaque*, le grand suspense naît du duel engagé entre Luke et Vador, qui doit déterminer si le garçon ramènera son père à l'humanité.


Anakin Skywalker (Hayden Christensen) devient Dark Vador dans *La Revanche des Sith* (2005).

On quitte alors, du moins en apparence, le mythe et la tragédie, pour tomber dans un drame familial aux forts relents freudiens. Ce sont ces grandes scènes qui se déroulent dans des espaces clos étouffants et noyés de ténèbres, théâtre fœtal où le père et le fils tentent de régler leur conflit phallique au sabre laser. Vador y apparaît comme une imposante statue funèbre et perverse, qui encourage son fils à le haïr (*"Seule ta haine peut me détruire"*, lui déclare-t-il à la fin de *L'Empire contre-attaque*) et à se soulever contre lui avant de lui couper une main pour, l'ayant à ses pieds, blessé, humilié et symboliquement castré, lui révéler qu'il est son père et soudain lui ouvrir ses bras en affirmant un désir de fusion *("Joints-toi à moi* [...]. *Nos deux forces réunies mettront fin à ce conflit")*. A quoi Luke répond son fameux *"non"* et se jette dans le vide, préférant s'en remettre au ventre tapissé de métal qui l'aspire plutôt qu'à ce père sans figure et sans nom, castrateur et séducteur, qui ne sait témoigner d'une vague reconnaissance qu'après avoir mutilé son enfant.
En creux, le scénario laisse aussi une place envahissante à la femme, absente physiquement mais enjeu dissimulé de ces affrontements répétés. Amidala étant morte en donnant naissance à Luke et Leia, Vador semble porté à se venger sur son fils de cette disparition, notamment en le privant de celle qui pouvait incarner un amour de substitution à la mère, la sœur. A sa place, il n'a qu'un modèle à offrir, celui de l'Empereur qui, déjà dans *La Revanche des Sith,* avait séduit le jeune Anakin et s'était offert à lui comme père de substitution, et même comme son père biologique, quand il l'avait rendu à la vie sous l'enveloppe de Dark Vador.

Etrange divinité du mal que ce vieillard hideux toujours à jouir de se poser en parent de sa proie, père sadique ou mère sorcière. Dans *Le Retour du Jedi,* il ne cesse d'ordonner à Luke de prendre sa virilité en main et de s'attribuer enfin le pouvoir phallique en saisissant son sabre pour le terrasser. Le plan où les lasers de Luke et Vador se croisent devant son masque défiguré et ricanant le détermine comme enjeu de leur lutte œdipienne, sorte de surmoi figurant toutes les tentations mortifères et sensuelles que seule la pitié expiatrice du père, finalement incapable de résister aux appels au secours de son fils, saura renverser.
Nul doute que ce réseau de schémas narratifs préexistants mais combinés de manière à créer une mythologie nouvelle a grandement contribué à l'attachement du public pour *Star Wars*. En empruntant aussi bien au récit chevaleresque qu'à la quête, à l'initiation spirituelle, à la tragédie, au drame familial et au théâtre freudien, Lucas a pris le risque de l'incohérence et de la confusion. Or, si certaines maladresses peuvent être relevées ici et là (en particulier dans les raccords entre les deux trilogies), son récit reste constamment simple, aisé à saisir dans ses grandes lignes et accessible à tous. C'est la grande force de *Star Wars* que d'avoir ainsi réussi à fondre sa complexité narrative en un récit cohérent au service d'un cinéma populaire.
Il en découle que ce récit lui-même reste ouvert à de multiples interprétations, exactement comme l'étaient les mythes anciens. Lucas a donc remporté son pari : il a créé un mythe cinématographique.



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

D'Œdipe au petit Jésus

Clé de voûte de la première trilogie, la filiation entre Dark Vador et Luke Skywalker est sans doute l'idée scénaristique la plus osée et la plus remarquable de George Lucas. Etablissant une tension dramatique nouvelle pour les *Episodes V* et *VI,* ce ressort éculé de la comédie classique, parfaitement assumé, allait lui permettre d'exploiter une symbolique freudienne aussi peu subtile qu'efficace. Impossible toutefois de revenir à cette astuce pour *La Menace fantôme*. Son inspiration, Lucas la puise alors dans la Bible : quand Anakin rencontre Amidala, il lui demande d'emblée si elle est un ange, première référence directe dans l'univers de *Star Wars* à cette figure religieuse ; le petit garçon, qui *"donne sans attendre de récompense"* et *"voit tout légèrement à l'avance"*, avoue ensuite avoir fait le rêve de devenir un Jedi pour revenir délivrer tous les esclaves, vision messianique telle que Jésus en formule dans les Evangiles. Quant à sa mère, qui l'a enfanté sans avoir auparavant été fécondée, elle le qualifie de *"prédestiné"* à aider Qui-Gon Jinn et Amidala. Bref, il est l'Elu, le Fils de la Force, le Messie, un vrai Christ en puissance – mais qui ne saura pas résister à la Tentation. **L.-J. N.**



ICÔNE **DARK**

Dark Vador, la figure effroyable et toute-puissante de *Star Wars*, est aussi très humain, dans ses failles et ses passions.
Par Jean-Baptiste Morain

Comment avons-nous pu, nous spectateurs découvrant le premier volet de *Star Wars*, ne pas le voir tout de suite ? Ne pas comprendre que ce nom, Vador (ou Vader en V.O.), découlait de *father* en anglais, de *Vater* en allemand ? Et qu'il n'avait rien à voir avec *invader*…
Dark Vador, dès son apparition dans la saga, en 1977, dans *Un nouvel espoir* (son futur titre, en tout cas), est le grand méchant, nous le savons tout de suite. Bras droit et homme de confiance de l'Empereur, il bénéfice d'un statut tout à fait à part. Partout où il va, il a carte blanche. Il n'entre dans aucun système hiérarchique, n'a pas de grade, donc pas d'autre supérieur que le chef de l'Empire, mais il est d'emblée l'autorité la plus élevée. Sa seule apparition déclenche une musique inquiétante et martiale. Certes, il parle avec plus de respect à un amiral qu'à un simple soldat, mais il demeure un franc-tireur. Quand il donne un ordre, tout le monde obéit. Tous ont peur de lui. Car il incarne l'Empereur et son autorité.
On l'appelle "seigneur Vador".

C'est un homme

Il porte la couleur du deuil, le noir, et une grande cape lugubre d'un autre temps. De quel deuil s'agit-il ? Nous l'ignorons encore. Dark Vador est le ténébreux, le veuf, l'inconsolé. Autre caractéristique importante : il est moitié homme, moitié robot. Nous ne savons pas encore pourquoi (nous ne le saurons qu'au bout du bout du sixième film, *La Revanche des Sith*), mais nous le constatons (il porte sur son torse un tableau de boutons électroniques divers et variés).
Abandonner une partie de son humanité était la condition *sine qua non* de sa survie : sans son armure, la lourde machinerie où il vit terré, il ne pourrait survivre. Car ses poumons ont été abîmés par les émanations sulfureuses de la lave qui l'a brûlé après son combat avec Obi-Wan Kenobi sur la planète Mustafar. Il y a perdu un bras, une jambe, ses cheveux ont été calcinés, sa peau a fondu. L'Empereur en personne l'a sauvé de la mort.
Cette armure est donc à la fois son tombeau et une capsule de survie – bien efficace, au regard de sa capacité à réfléchir et à se battre dans les épisodes suivants. Le souffle qui s'échappe de cette armure est comme un soupir de mort, mais il est



Dark Vador (Darth Vader en anglais) dans *L'Empire contre-attaque* (1980).



Anakin Skywalker (Hayden Christensen) et Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor) dans *La Revanche des Sith* (2005).

Anakin se laisse emporter par ses sentiments, ce qui est formellement contraire aux principes Jedi, qui prônent à la fois l'écoute de soi (l'instinct) et son contrôle absolu (ne pas s'abandonner aux passions). Anakin est tout de passion.

aussi le signe qu'il est un homme et non un droïde. Quant à son casque (à la fois inspiré par ceux des samouraïs et des soldats allemands de la Seconde Guerre mondiale), il sert à laisser s'échapper ce souffle artificiel et à dissimuler sa pensée, ses sentiments. Quoi de pire qu'un adversaire sans visage, dont aucun trait ne peut trahir les projets ?

Sa part d'ombre

Dark Vador est devenu Dark Vador pour survivre, mais aussi pour accomplir et assumer son choix de passer du côté obscur de la Force sous la conduite du plus grand Sith de tous les Sith, le sénateur puis chancelier Palpatine alias Dark Sidious, le Seigneur noir… Ce qu'il ne peut deviner, c'est qu'il est en réalité en train d'accomplir son destin. Pourtant, malgré les apparences, l'univers idéologique de *Star Wars* n'est pas manichéen.

Car Vador a certainement choisi le côté obscur dans un dessein généreux, bon, humain : sauver la vie de Padmé, son aimée (Natalie Portman). A la suite d'un cauchemar qu'il sait prémonitoire, Anakin a appris que Padmé, enceinte de lui, va mourir en couches. C'est quand il apprend de la bouche même du chancelier Palpatine que les Sith, ces chevaliers noirs, peuvent manipuler la mort, qu'il choisit de quitter le côté lumineux (Luke, le prénom de son fils, vient du latin *lucius*). Il est donc injuste, comme on le dit souvent, y compris dans la saga, d'accuser Anakin d'avoir choisi le parti de l'obscur par pure et simple ambition.

Certes, dès le deuxième film de la prélogie, *L'Attaque des clones,* il est évident qu'Anakin est sûr de lui, arrogant. Mais qui ne le serait pas quand on a son talent, ses capacités supérieures (pilotage, combat, intelligence) et surtout sa jeunesse ? C'est cette dernière sans doute qui est la cause de tout. Dans *La Revanche des Sith,* le conflit d'Anakin Skywalker avec l'ordre Jedi ne fait que croître : lui désire être intronisé comme membre du Conseil, eux s'y opposent parce qu'ils ne le trouvent pas assez mûr. Anakin souffre énormément de cette situation, et les arguments que lui oppose calmement son formateur, Obi-Wan Kenobi, n'y font rien. Ils sont inaudibles pour lui. Il ressent ce rejet comme une grande injustice. Il se tourne alors vers son mentor, le seul qui le comprenne, Palpatine, qui lui promet à la fois le pouvoir et la survie de Padmé.

Passion tragique

Car on ne peut comprendre Vador si l'on ne comprend pas qu'Anakin, plus qu'aucun autre personnage de la saga, est d'une extrême sensibilité, à la limite de la folie. Cet être supérieur, quasiment un demi-dieu, mais en même temps le plus humain de tous (partagé, déchiré par des sentiments contraires) a un talon d'Achille : il se laisse emporter par ses sentiments, ce qui est formellement contraire aux principes Jedi, qui prônent à la fois l'écoute de soi (l'instinct) et son contrôle absolu (ne pas s'abandonner aux passions). Anakin est tout de passion.

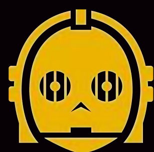
Dans *La Revanche des Sith,* cette passion prend la forme du crime le plus idéologisé. Acte extrêmement rare dans le cinéma américain de grande consommation, Anakin tue froidement des enfants (les jeunes Padawan), certes hors champ, parce que la fin justifie les moyens et qu'il faut absolument exterminer la totalité de la chevalerie Jedi, les seuls qui résistent encore à la prise du pouvoir par Palpatine, imminent maître absolu de l'empire galactique qu'il est en train de fonder. Les yeux d'Anakin deviennent jaunes, injectés de sang, le côté obscur de la Force s'est totalement emparé de lui.

On pourrait ensuite contester le choix d'Anakin. Car il découvre très



Ce qu'il reste de Dark Vador dans *Le Réveil de la Force* ? (2015)

rapidement que le côté obscur est néfaste : c'est ce dernier qui l'amène à provoquer la mort de Padmé en l'étranglant à moitié alors qu'elle est enceinte (ses deux enfants sont sauvés grâce à une césarienne robotisée)... Ce rêve prémonitoire a trompé Anakin. Tels les héros de la mythologie grecque, Anakin est aveugle. Il commet lui-même ce qu'il redoutait. Alors pourquoi rester du côté obscur ? Parce qu'il est déjà trop tard. La fatalité, le destin dirigent sa vie, comme dans une tragédie. Devenu Vador, sa vie n'est alors plus que haine, colère, violence et sadisme, sans trace du moindre remords. D'une certaine manière, il est devenu lui-même.



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

L'Immaculée Conception

Dans l'*Episode I – La Menace fantôme,* Qui-Gon Jinn demande à Shmi, la mère d'Anakin, qui est le père du jeune garçon. Shmi (interprétée par la Suédoise Pernilla August, actrice qui fut surtout dirigée par Ingmar Bergman et Bo Widerberg) lui répond qu'il n'a jamais eu de père et qu'elle l'a mis au monde seule... Jinn n'insiste pas. De là à imaginer qu'Anakin a été engendré par un être supérieur, voire le Créateur lui-même, sans consommation de l'union avec une femme de peu (Shmi est esclave), il n'y a qu'un pas, d'autant plus facile à franchir que George Lucas a toujours pris un malin plaisir à mélanger mythes et récits religieux. Dark Vador, personnage christique ? **J.-B. M.**

Pourtant Anakin – dès *La Menace fantôme* – a tout de suite été repéré par le chevalier Jedi Qui-Gon Jinn (Liam Neeson) comme étant l'Elu, celui qui selon la légende *"équilibrera la Force"*. Ce jeune garçon sans père (lire encadré) qui fait de lui une figure christique possède en effet une quantité de *"midi-chloriens"* extrêmement importante : 20 000 (même Yoda n'en possède pas autant). Enlevé à l'amour de sa mère, une esclave installée sur Tatooine, pour devenir Padawan (apprenti Jedi), Anakin, dit Ani, est confié à Obi-Wan Kenobi, jeune maître Jedi, après la mort de Qui-Gon Jinn, qui n'avait pas vraiment su convaincre les grands maîtres Jedi que le jeune Skywalker était l'Elu (par définition, et quelle que soit la religion, le Messie ne correspond jamais tout à fait à l'image que s'en était faite le clergé officiel). C'est sous sa coupe qu'il va mener à bien sa formation.
Pilote hors pair, il agace Kenobi par sa virtuosité, mais aussi son goût du risque, notamment lorsqu'ils poursuivent la chasseuse de primes engagée pour tuer Padmé dans *L'Attaque des clones*. Anakin est encore un adolescent, plus jeune que la sénatrice, mais il lui avoue très rapidement son amour (il lui fait même du rentre-dedans). Qui se concrétise très rapidement, car elle l'aime aussi. C'est la première entorse à la loi des Jedi, ces moines soldats, qui interdit tout attachement. La passion, définitivement.

La prédiction

Vador a donc été un grand amoureux. D'abord de sa mère, sans doute. Dans *L'Attaque des clones,* il retourne même sur Tatooine pour la voir. Elle a été affranchie et vit avec un homme qui a un fils et une belle-fille (les futurs parents adoptifs de Luke). Mais elle a été enlevée. Anakin la retrouve, la libère de ses geôliers, mais elle meurt dans ses bras. Une douleur qui obscurcit davantage encore le regard du jeune Anakin.
Devenu Dark Vador, Anakin ne trouve la rédemption et ne rejoint le côté lumineux de la Force qu'à la toute fin du *Retour du Jedi,* en violant une nouvelle fois les lois de la secte dont il est issu, en écoutant une nouvelle fois ses sentiments. Or, cette fois-ci, ils concernent son enfant, son fils (il semble se moquer complètement de l'existence d'une fille, Leia...).
On remarquera d'ailleurs que Dark Vador, dans le premier épisode produit (l'*Episode IV, Un nouvel espoir*), manque franchement de pif, ou plutôt de Force : à aucun moment il ne ressent la présence d'un être issu de sa descendance. Il repère tout de suite que Obi-Wan Kenobi est sur l'Etoile noire, mais pas son propre fils... Pire, lorsqu'il fait face dès le début du film à la princesse Leia, aucune Force ne lui signale qu'elle est sa fille... Il lui faut attendre *L'Empire contre-attaque* non seulement pour comprendre qui est Luke, mais pour l'en informer aussitôt dans une phrase aujourd'hui légendaire dans le monde entier : *"Je suis ton père"...*
La première trilogie est donc l'histoire d'un homme qui va retrouver ses instincts premiers, renouer avec la fraîcheur de sa jeunesse grâce à ses enfants. *Le Retour du Jedi* marque, définitivement, l'accomplissement de la prédiction légendaire : en tuant l'Empereur, en sauvant son fils, l'Elu a rétabli l'équilibre de la Force. Amen.





La reine Padmé Amidala (Natalie Portman) dans *La Menace fantôme* (1999).

POLITIQUE

Si la mythologie nourrit l'écriture de la saga, elle apporte aussi avec elle ses allégories politiques. Dans la galaxie aussi on cherche le pouvoir par tous les moyens. **Par Jacky Goldberg**

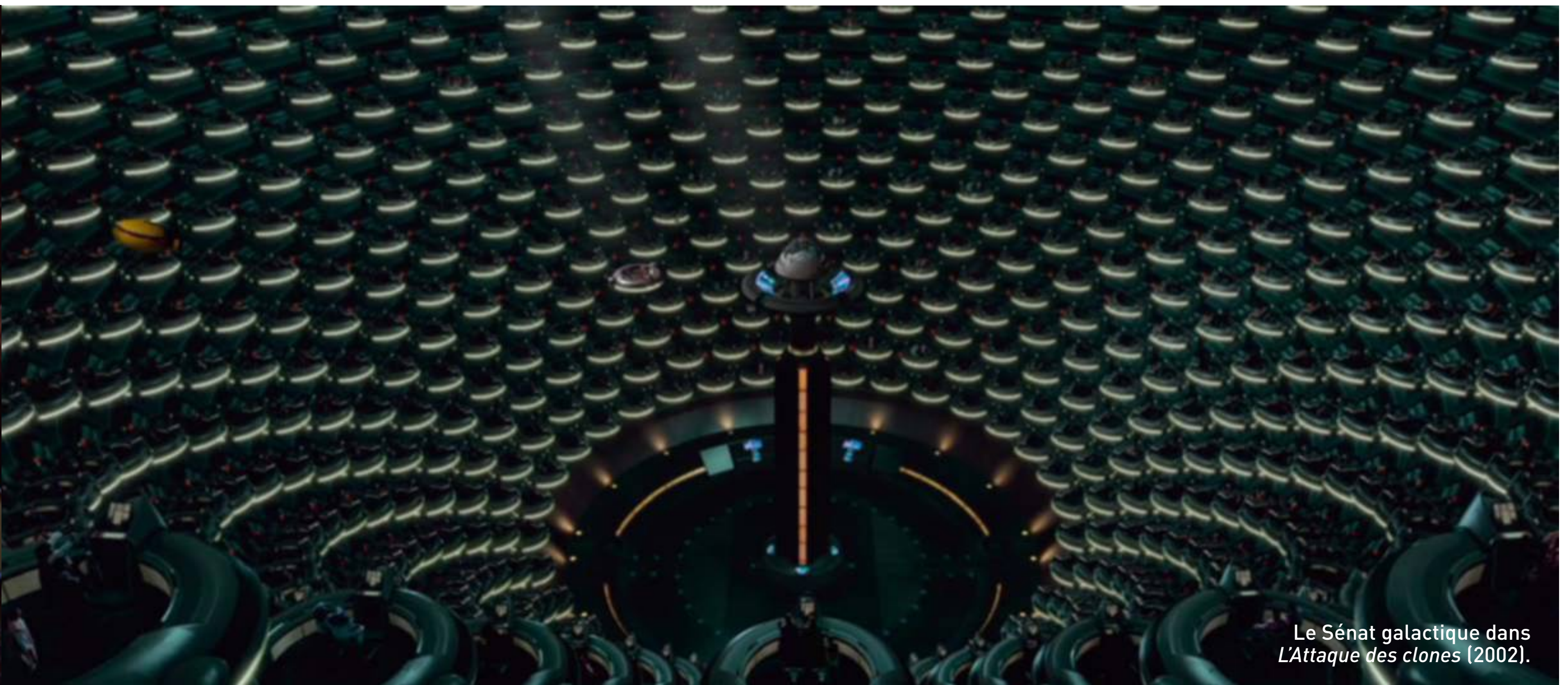
Bien que l'on y présente dès la première scène les enjeux politiques (une Alliance rebelle luttant contre un Empire intergalactique), ceux-ci sont finalement peu présents dans le tout premier *Star Wars,* et de façon générale dans la première trilogie. C'est que, réduit à sa plus simple expression, la lutte du Bien contre le Mal, le politique n'est qu'un arrière-plan dans les trois films initiaux de la saga. Pas davantage l'Empereur et ses sbires que la rébellion et ses héros n'y sont questionnés dans leurs motivations, leur légitimité, leurs contradictions. Ils sont ce qu'ils sont : des méchants contre des gentils ; des clones robotisés aux mains d'un vieux type ridé, contre des humains sous-armés menés par une jolie princesse…

La seule embardée dans l'arène politique de la trilogie initiale aura finalement été, contre la volonté de George Lucas, un surnom donné par Ronald Reagan à un programme d'armement spatial en 1983 [1]. Les *Episodes IV, V* et *VI* ont en fait plus à voir avec la religion. En restant suffisamment vague sur les conflits idéologiques – de sorte que, de quelque bord que l'on soit, l'on ne trouverait rien à redire au film –, et en se concentrant plutôt sur le fameux "voyage du héros" emprunté à Joseph Campbell, Lucas visait là une forme d'absolu mythologique, qu'il n'a pas manqué de rencontrer si l'on en croit le succès de ses films. Au contraire, les *Episodes I, II* et *III* s'aventurent clairement dans l'allégorie politique. Dans un article intitulé *"Mythe, politique et religion"* [2], Rafik Djoumi avançait récemment que l'insuccès (tout relatif) de cette prélogie pouvait d'ailleurs s'expliquer en grande partie par le glissement du mythologique vers le politique. Soumise aux contingences du présent, la saga y aurait ainsi perdu sa virginité, son universalité, son intemporalité…

Changement de régime

Dès *La Menace fantôme,* Lucas se fait plus précis qu'il ne l'a jamais été sur les enjeux politiques : la République est incarnée par plusieurs de ses sénateurs (dont le maléfique Palpatine, appelé à devenir empereur) et localisée dans une capitale (Coruscant) ; la Fédération du commerce se voit attribuer une responsabilité importante dans le déclenchement des événements ; et les Jedi sont constitués en Conseil, et jouent en quelque sorte le rôle des philosophes dans la cité platonicienne idéale. Les deux films suivants, en particulier *L'Attaque des clones,* préciseront encore ces enjeux, narrant rien de moins que le passage de la République à l'Empire, par la ruse et la négociation – autrement dit la politique.

Le motif principal de la prélogie est ainsi la corruption, et tandis que les trois premiers films racontaient une double libération, celle d'un Empire autoritaire et celle d'un lien filial


Le Sénat galactique dans *L'Attaque des clones* (2002).

GALACTIQUE

oppressant, les trois suivants racontent une double chute, celle d'un système et celle d'un prophète (Anakin devenu Dark Vador).

Certains critiques, lorsque est sorti *La Revanche des Sith* en 2005, firent le lien entre une ligne de dialogue de Palpatine *("ceux qui ne sont pas avec moi sont contre moi")* et des déclarations similaires du Président Bush, qui venait alors d'embarquer l'Amérique dans une piteuse aventure impérialiste en Irak. Même si Lucas a nié ce parallèle, il était difficile de ne pas le faire. On peut toutefois considérer avec le recul qu'il avait raison de le refuser. En effet, George W. Bush n'est pas le premier à avoir prononcé cette phrase, et davantage que dans l'actualité, c'est dans les livres d'histoire que le cinéaste a puisé son inspiration.

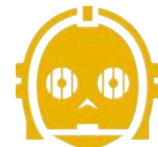
Echos du passé

Quoi que l'on pense d'eux, Bush et les néoconservateurs n'ont pas changé de régime pour mener leurs guerres impérialistes ; contrairement à Hitler, Napoléon ou César. Et c'est surtout à ce dernier – dont l'imaginaire a bien entendu nourri les deux autres – que l'on pense lors du coup d'Etat de Palpatine (un nom proche du *palatinus* latin, ou garde impériale), sous les applaudissements, face à l'impuissant chancelier Finis Valorum, dont le nom signifie en latin "la fin des valeurs".

Comme le fait remarquer Laurent Aknin dans son récent ouvrage sur la saga [3], "Star Wars *reprend exactement la même analyse que celle effectuée par Dalton Trumbo, Kirk Douglas et Stanley Kubrick dans* Spartacus *(1960).* (...) *Ce conflit permet à Crassus de se faire attribuer les pleins pouvoirs par le Sénat, ouvrant la voie à la dictature, d'autant que derrière lui se tient son jeune disciple, Jules César, un 'Padawan' qui vient précisément de trahir son précédent mentor, républicain."*

Il existe donc bien une forme d'universalité et d'intemporalité, donc de mythologie, dans la prélogie, puisque l'arc politique qu'elle décrit s'est déjà déroulé à plusieurs époques, à plusieurs endroits. L'Histoire est amenée à se répéter, même depuis un passé très lointain, dans des galaxies très lointaines...

1. Surnommée Star Wars, l'IDS (Initiative de Défense Stratégique) fut une tentative inaboutie (mais cruciale dans la victoire économique du bloc de l'Ouest) de militariser l'espace afin de se protéger des missiles nucléaires soviétiques.
2. *Revue des deux mondes*, octobre 2015.
3. *Star Wars, une saga, un mythe* de Laurent Aknin (Vendémiaire, 2015).



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

Lénine vs. Dark Vador

Dans le cadre de la politique de "désoviétisation" promulguée en mai 2015 par le président ukrainien Petro Porochenko visant à éliminer les symboles soviétiques, une statue de Lénine a été déboulonnée à Odessa en octobre 2015. A la place trône désormais une statue de Dark Vador, œuvre de l'artiste ukrainien Olexandr Milov, grand fan de Lucas. Il faut dire que les Ukrainiens sont habitués à l'irruption de *Star Wars* dans leur quotidien : le Parti ukrainien de l'internet a en effet choisi des clones de Dark Vador et autres personnages pour être candidats à la mairie d'Odessa en 2013, puis aux élections présidentielles, à la mairie de Kiev et d'Odessa, et enfin au parlement ukrainien en 2014. Si le manque de moyens ou le visage masqué les handicapent, ils ont pourtant réussi à obtenir – grâce à leurs actions spectaculaires mais aux motivations floues – un représentant au conseil municipal d'Odessa en la personne d'Imperator Viktorovitch Palpatine, élu avec 54 % des voix dans sa circonscription. **Y. G.**


La Revanche des Sith (2005).

QUAND ÇA ? OÙ DONC ?

UN CONTE ARRACHÉ À L'HISTOIRE HUMAINE

Affranchie du passé et du futur, sans lien avec une histoire écrite, la saga *Star Wars* nous apparaît comme une bulle utopique et inhumaine. **Par Michel Chion**

Il y a – tout au moins pour les deux premières trilogies de *Star Wars* – comme une sorte de clause, de précaution légale figurant au seuil de chaque film, indépendamment du fameux déroulant narratif qui s'éloigne en montant et fait le point sur l'action (il vient directement du *serial Flash Gordon*). C'est un timide carton en 2D, simple, oublié, qui dit : *"A long time ago in a galaxy far far away..."* Tout à fait le contraire des *2001* et autres dates plus ou moins proches et menaçantes qui situent presque toujours les films montrant des astronefs comme des œuvres d'anticipation. Lucas nous dit ainsi : "Je ne veux pas inscrire mon conte dans une histoire du futur, pour dire que les hommes deviendraient cela – ni du passé, et nous ne sommes pas les descendants de mes personnages. De toute façon, leur histoire n'a rien à avoir avec une certaine troisième planète nommée Terra, qui serait le berceau de leurs ancêtres. Certes, ils sont humanoïdes pour la plupart, je ne peux le nier, les rôles principaux en tout cas, ils mangent, marchent, enfantent, aiment, et grâce au doublage parlent comme nous, mais ce ne sont pas des membres de l'espèce humaine."
C'est d'autant plus frappant que Lucas avait lui-même contribué à alimenter la série des anticipations pessimistes situées sur ou sous terre, avec son très beau *THX 1138*, un film dans lequel apparemment il ne s'est pas reconnu, trop marqué peut-être pour lui par la patte d'un homme que par ailleurs il estime : l'immensément cultivé et raffiné Walter Murch (qui fut, sur le film, monteur et designer son, mais aussi coscénariste).

La science-fiction populaire
C'est Murch qui, à l'occasion d'un séjour en Californie, m'a permis de rencontrer brièvement George Lucas en 1998, dans son ranch Skywalker, au moment où s'élaborait la nouvelle prélogie. C'était

Un nouvel espoir (1977).

lors d'une présentation privée de la version de *Touch of Evil (La Soif du mal)* remontée par Walter Murch selon les mémos détaillés de Welles (Lucas avait aidé financièrement ce director's cut posthume). Ma conversation avec l'auteur de *Star Wars* fut brève, mais je fus frappé par la manière physique qu'un homme aussi célèbre avait de se présenter, dans son habillement comme dans sa façon de se tenir, lors d'une circonstance "culturelle" où il s'agissait de rendre hommage à l'auteur de *Citizen Kane* ; je voyais un Américain moyen, soucieux de rester proche de sa jeunesse dans la Californie rurale de Modesto, loin d'Hollywood mais aussi de San Francisco. Un homme fidèle à sa culture américaine pop, celle qu'il raconte dans *American Graffiti,* et prenant ses distances par rapport à un milieu américain cultivé et "européen".
Le livre de Peter Biskind, *Easy Riders, Raging Bulls* [1], qui sortait ou allait sortir à ce moment-là aux USA, a raconté un peu sur le mode *trashy* ce qui aurait été la déconvenue des amis de Lucas, comme Coppola, devant le premier *Star Wars,* devenu par la suite l'*Episode IV,* et son caractère de *pop corn movie*.
Cette fraîcheur, cette façon d'effacer l'ardoise et l'addition de la lourde histoire humaine, lui a en tout cas réussi.
La science-fiction populaire avait déjà produit de bons films, rencontrant même le succès, comme peu de temps avant *L'Age de cristal* (*Logan's Run,* Michael Anderson, 1976, qui inspira une série télévisée), mais, malgré tout l'aspect "films pour adolescents" (Michael York et Jenny Agutter en tenue légère fuyant main dans la main un monde souterrain), il s'agit d'une anticipation pessimiste où une société oppressive limite la vie à 30 ans et postule le retour de notre monde à l'état sauvage. *L'Age de cristal* se termine d'ailleurs sur l'image du Capitole de Washington regagné par la végétation.

Une histoire non écrite

En rapport avec cette clause de prise de distance, je me suis posé une question bizarre : la question de l'écriture et, à travers elle, d'une histoire propre à ce monde, dans le décor de *Star Wars.* Tout comme dans le futur montré dans la saga en cours *Hunger Games,* mais pour d'autres raisons je crois, le décor évite de présenter au spectateur quelque chose à lire, ne serait-ce qu'un pauvre panneau "Exit", "Warning", ou un écran. En retravaillant sa première trilogie, Lucas a semé, notamment sur les brefs plans de tableaux de bord, quelques caractères d'une écriture imaginaire qui s'appelle l'Aurebesh, mais qui en fait, dans les films (je ne parle pas des jeux vidéo, adaptations et films dérivés divers), n'apparaît que fugitivement et évoque plutôt des pictogrammes du style "attachez vos ceintures". Dans *Star Wars,* on peut à ce jour difficilement trouver quelqu'un qui lise quoi que ce soit.
La bibliothèque qui apparaît dans *L'Attaque des clones* semble ne contenir que des fichiers abstraits, sans écriture. Dans la scène de poursuite urbaine nocturne sur Coruscant, où de petits véhicules volent au milieu des buildings, des enseignes lumineuses figurent comme éléments obligés du décor, mais on a à peine le temps de les lire, et si on fait un arrêt sur l'image, on voit une vague ligne de pattes de mouche.
C'est peut-être pourquoi la partie politique de la deuxième trilogie, avec cette histoire de sénatrice, ne convainc pas : difficile de s'imaginer une république sans devises, monuments, inscriptions.
Il est vrai que la grande idée de *Star Wars,* avais-je lu, c'était que les droïdes, et notamment le bavard C-3P0, transportent la culture de ce monde en faisant espérer qu'un jour ils en seront les transmetteurs et les gardiens. J'aime cette idée : peut-être que les épisodes à venir, après la déception que fut la trilogie consacrée à la jeunesse d'Anakin, vont la concrétiser.
Ceux qui croient que la science-fiction cinématographique populaire nous montre des gens sans histoire ni culture se trompent : il s'y trouve presque toujours quelqu'un pour citer Shakespeare (*Les soucoupes volantes attaquent,* Fred Sears, 1956) ou Dylan Thomas *(Interstellar),* ou écouter Mozart (le premier *Alien,* celui de 1979). Dans *Avatar,* de Cameron, si le héros handicapé se documente sur les Na'vis, dont il va emprunter l'aspect, c'est à partir d'un gros livre écrit par une ethnologue. Dans le *2001* de Kubrick, les héros ne lisent pas, mais la musique qui retentit transporte à elle seule la culture.
Donc : pas de date, à partir de la naissance du Christ ou de l'Hégire, ou de quelque autre histoire inventée.
J'apprends par internet que la bataille centrale de l'*Episode IV,* dite Bataille de Yavin, représenterait un "an 0 de l'histoire", mais je ne m'en étais pas aperçu. Certes, le répertoire onomastique et toponymique, Coruscant, Tatooine, Luke Skywalker, Han Solo, Leia Organa, Obi-Wan Kenobi, prend des colorations anglaises, chinoises, vaguement japonaises, mais c'est tout. Et couper le lien avec l'histoire humaine, c'est, je crois, une drôle de règle du jeu.
Maintenant, *Star Wars,* brillamment commencé, reste ouvert : qui sait si dans le futur, dans une lointaine, lointaine galaxie…

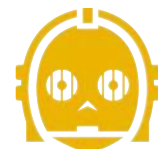
1. *Le Nouvel Hollywood* de Peter Biskind (Points, 2008).

Star Wars est une affaire d'hommes, même si quelques personnages féminins émergent ici et là avec un peu d'épaisseur.
Par Erwan Higuinen

BOYS' CLUB

Le personnage de Rey, jeune humaine de la planète Jakku, aura une importance *"significative"* dans l'intrigue du *Réveil de la Force*. La promesse est de Kathleen Kennedy, présidente de Lucasfilm et productrice du nouveau volet de la saga pas franchement renommée jusqu'ici pour la place qu'elle accorde aux personnages féminins. Sur ce plan, la première trilogie frôlait même la caricature puisque les femmes qui y disposent d'au moins une ligne de dialogue peuvent se compter sur les doigts d'une main, sans même avoir besoin de tous les utiliser – il y a la princesse Leia, la tante de Luke Skywalker, une représentante de l'Alliance rebelle et, en six heures de film, c'est tout. Les choses se sont légèrement améliorées avec la deuxième trilogie, mais pas au point de faire totalement disparaître

Padmé Amidala (Natalie Portman) dans *L'Attaque des clones* (2002).



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

Derrière Amidala, Sofia Coppola

Dans *La Menace fantôme,* un visage familier se cache sous la capuche de l'une des suivantes de la reine Amidala : celui de Sofia Coppola, plus habituée aux apparitions dans les films de son père Francis Ford (en particulier *Le Parrain 3*), vieil ami de George Lucas. Une Sofia Coppola alors au seuil de sa carrière de réalisatrice et dont le premier long métrage, *Virgin Suicides,* sortira la même année que *La Menace fantôme.* Une autre suivante ne restera pas inconnue puisque celle qui prend momentanément la place de la reine est incarnée par la toute jeune (14 ans en 1999) Keira Knightley. **E. H.**


La princesse Leia (Carrie Fisher) dans *Un nouvel espoir* (1977).

l'impression que, sur le grand écran, *Star Wars* est d'abord un club de garçons. Sauf que les choses ne sont pas forcément si simples.

Entre héroïne de romcom, soldat à macarons et représentante d'une espèce étrange sans doute venue d'un autre monde, Leia tient du personnage-collage, née dans un esprit masculin.

Leia, chef de guerre et sage
Face aux Stormtroopers, Han Solo et Luke Skywalker hésitent, tergiversent. C'est alors Leia, que les deux hommes venaient pourtant secourir, qui prend les choses en main, se saisit d'un pistolet laser et tire dans le tas. Nous sommes dans *Un nouvel espoir* et, déjà, la femme est plus qu'une princesse en détresse. Le personnage incarné par Carrie Fisher a du caractère et de réelles compétences. Dans *L'Empire contre-attaque,* elle devient même un chef de guerre qui donne des ordres aux pilotes rebelles. Elle est *"one of the guys",* mais avec quelque chose en plus – une forme de sérieux, de sagesse, de maturité, quand ces messieurs se chamaillent souvent comme des petits garçons. Sa représentation n'est pas foncièrement féministe mais pas univoque non plus : entre héroïne de romcom à l'ancienne (pour ses moments de confrontation/séduction avec Han Solo, *"Je t'aime !"* dit-elle, *"Je sais !"* répond-il), soldat à couettes (pardon, à macarons) et représentante d'une espèce étrange sans doute venue d'un autre monde (la Femme, comme il y a des Ewoks, des Jawas ou des Wookiees), elle tient du personnage-collage, née dans un esprit masculin (un esprit geek ?), clairement à part mais pas pour autant en situation de dépendance, d'infériorité. Sa place, son rôle sont en constante redéfinition. C'est déjà ça.

Padmé, le sacrifice
"Es-tu un ange ?" demande le petit blondinet à la jeune fille qui se présente devant lui. C'est la première fois que lui, Anakin Skywalker, Dark Vador en devenir, la voit, elle, Padmé Amidala, alors reine (élue) de Naboo et future mère de ses enfants Luke et Leia. L'autre grande figure féminine des deux premières trilogies *Star Wars,* c'est elle, que joue Natalie Portman et qui récupère dans une certaine mesure le cocktail d'audace et de sérénité de Leia. Face à Anakin qui bouillonne, elle fait longtemps figure de pilier, de repère. Cette rebelle voit clair (à quelques erreurs politiques près), sait ce qui est juste, se bat pour la démocratie et abandonne volontiers sa tenue d'apparat afin de se faire passer pour l'une de ses suivantes. C'est certes une question de sécurité – elle échappera plus facilement aux tentatives d'attentat si ses ennemis ont du mal à l'identifier –, mais pas seulement. Ainsi dépouillée de son déguisement de reine – car, ainsi, Padmé semble presque travestie – autant que des contraintes du protocole, elle est plus libre de ses mouvements, de ses engagements. Et peut plus facilement montrer l'exemple.
Mais Padmé n'est pas qu'une autre Leia qui en remontre régulièrement aux garçons. C'est d'ailleurs là que ça se complique. Elle est aussi une apparition (un ange, donc) et une victime annoncée. En rêve, Anakin la voit mourir en couches, ce qui se produira finalement parce que, nous dit-on, sans son homme, elle a perdu l'envie de vivre. C'est l'aspect le plus dérangeant de la vision de la féminité qui se dégage de *Star Wars*. Faisant suite au supplice de la mère d'Anakin (qui meurt dans ses bras après avoir été enlevée et torturée), voilà le sacrifice de Padmé qui, avec son beau visage aux yeux fermés dans son cercueil rempli de fleurs, quitte sa trilogie en sainte immaculée. Comme s'il ne devait rester d'elle qu'une image nettoyée de ses contradictions, de sa complexité. Purifiée. Qu'une icône à regretter et à adorer.
Au-delà des films, dans les œuvres et produits dérivés, des romans aux jeux vidéo en passant par les BD ou les dessins animés, les femmes sont plus nombreuses à tenir des rôles importants. Il y a An'ya Kuro, Aurra Sing, Shaak Ti, Jaina Solo… De fières combattantes, de vraies dures à ne pas prendre à la légère, alors qu'à l'écran on n'aperçoit quelques femmes Jedi que quand, dans *La Revanche des Sith,* lesdits chevaliers du bien font l'objet d'une extermination organisée. Au mieux comme victimes, donc, au pire comme simple présence statistique ou comme élément pittoresque du décor. Pendant ce temps, au premier plan, règnent la mère, la sainte et la bonne copine qui ne forment parfois qu'une présence souriante à l'identité clignotante. En attendant Rey et un *Réveil de la Force* qui serait aussi celui de la féminité ?



LES PELUCHES DE L'ESPACE

Peuplé de maximonstres et de néo-nounours, le monde de *Star Wars* offre un bestiaire inédit.
Par Erwan Higuinen

Entre les nobles Jedi et les sombres Sith, les Hutt gluants et les droïdes menaçants, on les oublierait presque avec leurs grosses papattes et leurs faces velues, leur démarche un rien bancale et leur air ahuri. Eux, ce sont les Ewoks, créatures de la forêt rencontrées sur la planète Endor par la bande à Han Solo dans *Le Retour du Jedi*. Entre piaillements et grognements, un pour tous et tous pour un, ces peluches de l'espace ont connu leur heure de gloire dans les années 1980, jusqu'à devenir les héros de deux (télé)films dérivés de *Star Wars, L'Aventure des Ewoks* (réalisé par John Korty, 1984) et *La Bataille d'Endor* (de Ken et Jim Wheat, 1985) – bien avant que Disney ne mette sur les rails ses longs métrages spin-off, donc – et même d'une série de dessins animés avec, en France, un chouette générique chanté par Dorothée.
Le plus glorieux de ces néo-nounours avait alors pour nom Wicket. C'est lui, David rondouillard ne tremblant devant aucun Goliath, qui venait en aide à la princesse Leia après sa malencontreuse chute de motojet dans *Le Retour du Jedi*. Lui aussi qui vivait de folles aventures en compagnie d'une pauvre blondinette de 5 ans séparée de ses parents ans *L'Aventure des Ewoks* et sa suite, affrontant sans peur créatures zombiesques et monstres de contes de fées. Et puis, avec le temps, Wicket et son joyeux peuple poilu sont un peu passés au second plan. Au sein de la saga, ils possèdent pourtant peu de véritables concurrents dans leur genre à croquer.

Des physiques pas faciles

C'est une évidence : dans l'ensemble, quitte à gâcher un potentiel certain en matière de produits dérivés, *Star Wars* ne fait pas vraiment dans le mignon, du moins pas tel qu'on l'entend habituellement. Le début du *Retour du Jedi* (avec les multiples espèces de l'entourage de Jabba le Hutt, qui maintient alors Han Solo prisonnier) ou les séquences se déroulant au Sénat galactique dans la deuxième trilogie le montrent clairement : ici règne le gentiment difforme, le presque repoussant (mais pas tout à fait : on est chez Lucas, pas chez Cronenberg), juste assez bizarre pour que ce soit drôle ou vaguement effrayant. Dans cet univers souvent reptilien, la fourrure, d'ailleurs, est minoritaire, éclipsée par les chairs nues ou, au mieux, confisquée par des êtres trop sérieux (ou féroces, éventuellement) pour que le spectateur juvénile ait vraiment envie de les serrer contre son cœur, tels Chewbacca et ses camarades Wookiees. Et on ne parle pas du petit gars vert aux oreilles pointues – sérieusement : qui a déjà trouvé Yoda mignon ?

Les Ewoks, donc, font figure d'exceptions. Et même presque d'anachronismes lorsque l'on (re)voit les deux téléfilms dont ils sont les héros et qui, contrairement, aux longs métrages de la première trilogie, n'ont pas subi de "mise à jour" technologique. Ils apparaissent ainsi aujourd'hui comme des films de science-fiction prénumériques, avec nains costumés – ce cher Wicket est joué par Warwick Davis – qui trébuchent dans les champs et animation (image par image) saccadée des monstres. L'explication pourrait bien être là : le mignon – plutôt que le beau –, c'est l'imparfait, un cousin du hideux, de l'absurde et du grotesque qui aurait bien tourné. Le mignon, c'est de l'analogique un peu tremblant, pas du numérique sans tache ni faille. Sur la copie remasterisée du *Retour du Jedi,* les Ewoks sont aujourd'hui un peu cette tache, justement. Pas de doudou qui n'ait été un minimum traîné dans la boue et ne soit, au moins un peu et sous certains angles, disgracieux. *L'Aventure des Ewoks* et *La Bataille d'Endor* (où un vieillard possède lui aussi son nounours vivant mais qui, parce que tout cela est fragile, a basculé du côté de la laideur) sont, presque littéralement dans leurs scénarios, des rêves d'enfants qui s'imaginent partir à la recherche de leurs parents disparus (ou faire leur deuil) en compagnie de leurs peluches favorites. *Star Wars,* c'est autre chose : une fuite vers l'inconnu, une affaire de rupture, un fantasme adolescent. Dans ces conditions, quelle place peut bien être celle du mignon ?

Le doudou post-humain

Cette dernière existe pourtant bel et bien, et c'est l'un des coups de force les plus étranges de la saga. Au-delà de la fourrure, la tôle. Derrière les Ewoks expansifs et pataudς, un R2-D2 stoïque



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

Des Wookiees aux Ewoks

Il s'en est fallu de peu que les Ewoks ne viennent jamais rejoindre le bestiaire de *Star Wars*. A l'origine, ce sont les tout aussi velus (mais nettement moins trognons) Wookiees qui devaient apparaître dans *Le Retour du Jedi*. Mais ces derniers (et en particulier le plus célèbre d'entre eux : Chewbacca) ne collaient pas avec l'idée de George Lucas qui voulait un peuple aux techniques de combat primitives pour affronter l'Empire. Ce furent donc aux Ewoks d'incarner l'allégorie qu'il avait en tête : celle de la guerre du Viêtnam. **E. H.**


Wicket, star des Ewoks dans *Le Retour du Jedi* (1983).

Le mignon (plutôt que le beau), c'est l'imparfait, un cousin du hideux, de l'absurde et du grotesque qui aurait bien tourné. Le mignon, c'est de l'analogique un peu tremblant, pas du numérique sans tache ni faille.

avec ses petites lumières de couleurs, ses joyeux bips-bips et sa "tête" qui tourne comme s'il cherchait quelque chose à scruter de son regard introuvable. Quand l'horizon se fait post-humain (Jedi pour les personnages, numérique pour le film et ses créatures fantaisistes), c'est le robot qui devient mignon – ce que, dans le cas de R2-D2, les marchands de produits dérivés ont bien compris. Les rondeurs lui appartiennent, et quand plus rien n'est vraiment tangible, c'est le dur (le métal des droïdes, le plastique des jouets) plutôt que le mou qui rassure. A la fin du *Retour du Jedi,* après la mort de Dark Vador dans les bras de Luke Skywalker, tout le monde fait la fête au village des Ewoks. Sur les rythmes syncopés des bongos des nounours du passé, R2-D2 danse lui aussi. Ses déhanchements (si l'on ose dire) nous arrachent un sourire. La boucle est bouclée. Le doudou du futur est arrivé.





Empruntant aussi bien à la philosophie orientale qu'à des concepts pseudo-scientifiques, la Force structure la saga en lui donnant ses images les plus impressionnantes. **Par Léo Moser**

SCIENCE **OCCULTE**

L*a Force est ce qui donne au Jedi son pouvoir. C'est un champ d'énergie créé par tous les êtres vivants. Elle nous entoure et nous pénètre. C'est ce qui lie la galaxie en un tout uni."* C'est avec ces mots déliés, empreints d'une sagesse toute orientale, que l'illustre Obi-Wan Kenobi explique au jeune Luke Skywalker sur quoi repose le mystérieux pouvoir des chevaliers Jedi. La Force est avant tout un concept philosophique, volontairement évasif dans la trilogie originale, qui s'est complexifié à mesure que l'univers de *Star Wars* s'étoffait. Chercher à le définir, c'est se retrouver au cœur d'un vaste imbroglio herméneutique, les films et l'univers étendu de la franchise (qui ferait passer l'Ancien Testament pour un livre de poche) ayant à plusieurs reprises réenvisager sa nature infuse.

Les origines de la Force

On peut néanmoins décrire la Force, telle qu'apparue dans les premiers films, comme un champ d'énergie omniprésent dans la galaxie, procurant à qui sait la maîtriser des facultés surnaturelles. Télékinésie, champs de force, capacités physiques décuplées, télépathie et même prescience constituent une partie des aptitudes que développent les initiés à la Force au cours de leur formation. Les Jedi, garants de la paix à travers la galaxie, ont établi autour de la Force un certain nombre de préceptes philosophiques qu'ils suivent avec un rigorisme monacal, tandis que les disciples du côté obscur, mus par l'ambition et la quête de puissance, ne posent aucune limite à son apprentissage, quitte à en faire un véhicule du mal. A cette distinction s'ajoutent également des courants de pensée dissidents : une théorie objectiviste (partagée par la plupart des Jedi), qui considère la Force comme constituante de la matière, trouvant un équilibre naturel entre côté obscur et côté lumineux, et une théorie subjectiviste, aux contours plus nietzschiens, qui appréhende la Force comme résultante de l'énergie psychique des êtres, la situant par-delà le bien et le mal.

Si ces branches dissidentes et différends exégétiques ne sont pas sans rappeler les multiples schismes qui ont secoué le christianisme, c'est du côté de l'Orient qu'il faut chercher une origine. La Force s'inspire en effet de la notion de *Ki*. Principe fondamental de la spiritualité sino-japonaise, le *Ki* est un souffle vital, circulant à travers le corps, qui relie les êtres et les choses entre eux et trouve son équilibre dans le yin et le yang, les deux facettes, dualistes et complémentaires, qui forment et animent l'univers. A l'instar du *Ki*, la Force est une entité immatérielle, présente dans toutes choses, qui régit l'univers et trouve son unité dans la complémentarité de forces contraires, le côté obscur d'une part, le côté lumineux de l'autre.

Les chevaliers Jedi, autant dans leur accoutrement que dans leur philosophie, renvoient par ailleurs aux samouraïs de la période Tokugawa (1603-1867) et suivent à leur manière le *budo* ("la voie du guerrier"), art martial japonais empreint de préceptes pacifiques. Cette paternité orientale s'inscrit dans la fascination de George Lucas pour la culture nippone, déjà identifiable dans les multiples références aux films de sabres japonais (et notamment ceux d'Akira Kurosawa) qui parsèment la première trilogie.

Pilier de l'univers

Mais en éternel insatisfait, le cinéaste, visiblement soucieux de faire de *Star Wars* un univers en vase clos plutôt que la somme de références disparates, introduit avec *La Menace fantôme* la notion de midi-chloriens. Ces micro-organismes, inspirés des mitochondries

Formation Jedi : Le maître Yoda et son apprenti Luke Skywalker dans *Le Retour du Jedi* (1983).

(éléments cellulaires bien réels), sont présents dans tous les êtres vivants et déterminent la réceptivité d'un individu aux pouvoirs de la Force. C'est ainsi du fait de son taux de midi-chloriens anormalement élevé que le jeune Anakin Skywalker est repéré par Qui-Gon Jinn, qui décidera de l'initier aux arts Jedi.
Ce virage rationnel inattendu provoque l'ire des fans, qui voient dans l'instauration de notions pseudo-scientifiques le renoncement de Lucas à accorder à la Force sa part de mystère. La légende voudrait cependant que Lucas ait eu l'idée des midi-chloriens dès le premier film, en 1977, mais aurait attendu l'introduction du jeune Anakin Skywalker pour en révéler l'existence. Un détail qu'on laissera à l'appréciation du lecteur.
Reste que la Force est l'un des piliers de l'univers de *Star Wars* et occasionne quelques-unes des scènes les plus mythiques de la saga. On se souvient ainsi de la formation Jedi de Luke, assurée par le docte maître Yoda dans *L'Empire contre-attaque,* des gerbes d'éclairs s'échappant des doigts osseux de l'Empereur dans *Le Retour du Jedi* ou même du ballet martial qui oppose Obi-Wan, Qui-Gon Jinn et Dark Maul dans *La Menace fantôme*.
La Force, c'est enfin le thème musical composé par John Williams, l'une des partitions les plus emblématiques de la saga. On l'entend pour la première fois lorsque, dans l'*Episode IV,* le jeune Luke, alors héros en devenir, observe les soleils jumeaux de Tatooine disparaître derrière l'horizon. Ces quelques notes, devenues cultes, expriment bien le souffle épique de la saga et semblent nous susurrer dans le creux de l'oreille un adage bien connu : *"Que la Force soit avec toi."*



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

Star Wars Day

A partir d'un calembour, le 4 mai s'est imposé comme le Star Wars Day, fête non officielle célébrant la saga. En anglais *"May the Fourth"* se prononce quasiment de la même manière que *"may the Force"*, que l'on retrouve dans la célèbre maxime *"may the Force be with you" ("Que la Force soit avec toi").* Un jeu de mots qui occasionne chaque année des célébrations à travers le monde et des légions de *"May the Fourth be with you"* assiégeant les réseaux sociaux. A noter, l'expression a par ailleurs été utilisée par le parti conservateur britannique au lendemain de l'élection de Margaret Thatcher, le 4 mai 1979. **L. M.**



III. L'IMPACT

La fresque de George Lucas ne s'est pas contentée d'aligner les records d'audience et de recettes, elle a aussi laissé son empreinte dans le cinéma hollywoodien (ses trilogies, ses héros révélés, ses inventions techniques…), les jeux vidéo, le merchandising. C'est toute la pop culture qui se souvient de Star Wars, jusqu'à en faire une religion pour certains. L'aventure continue.



L'HISTOIRE

La saga de George Lucas a laissé une trace indélébile dans le cinéma hollywoodien, à travers sa forme, ses thèmes et ses personnages.

Par Louis-Julien Nicolaou



Alien ³ de David Fincher (1992).

Venu d'un cinéma expérimental qu'il n'a jamais complètement renié, George Lucas a contribué de façon décisive à la configuration de l'objet filmique qui en paraît le plus éloigné : le blockbuster. Ce paradoxe, qui l'a conduit à devenir davantage un homme d'affaires qu'un réalisateur indépendant (cela lui inspirera en 2004 une comparaison terrible entre son propre destin et celui de Dark Vador), il n'en a pas été le seul responsable. Car nul n'aurait pu empêcher la machine hollywoodienne de s'emparer du corps multiple et tentaculaire de son grand œuvre pour le disséquer, puis de recycler chacun de ses éléments dans de nouvelles productions. Aujourd'hui, la première trilogie de *Star Wars* apparaît comme le prototype d'un nombre important de films coûteux mais plus que rentables, où robots, mondes et extraterrestres définis par des effets spéciaux importent autant, sinon plus, que le scénario, les personnages ou la mise en scène.

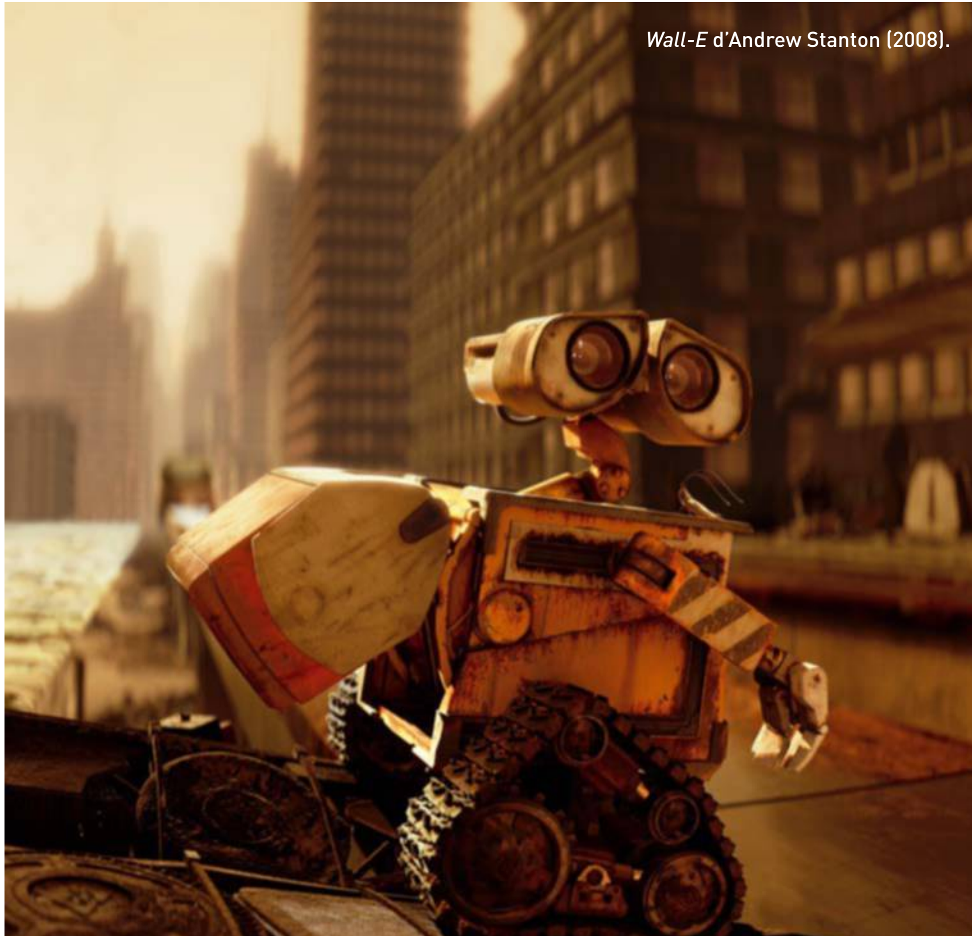
La forme trilogique

En évacuant l'enfilade de suites héritée du feuilleton au profit d'une unité narrative morcelée en trois tableaux, *Star Wars* impose un format inédit à Hollywood, la trilogie. Malgré les défis scénaristiques qu'il suscite, ce format présente l'avantage de ne pas contraindre les auteurs à inventer pour chaque film de nouveaux héros et de nouveaux univers. A côté de la série *Indiana Jones* produite par Lucas, les années 1980 voient ainsi émerger plusieurs trilogies (éventuellement prolongées par des suites ultérieures) : *Alien, Terminator, Mad Max, Highlander, Retour vers le futur*... Même Coppola, l'ami de toujours de Lucas, cède à cet engouement en accolant à son diptyque consacré à la famille Corleone un épilogue, au demeurant fort malingre (*Le Parrain 3*, sorti en 1990). Plus récemment, ce format a encore été exploité par des cinéastes enclins à la démesure comme les Wachowski *(Matrix)* et Peter Jackson *(Le Seigneur des Anneaux, Le Hobbit)*. Mais chez ces enfants souvent assommants de *Star Wars*, le cadre trilogique ne constitue qu'un emprunt parmi bien d'autres. Derrière son pénible fatras mystico-philosophique, on retrouve ainsi dans *Matrix* la figure du guerrier messianique en lutte contre des forces déshumanisantes, soit une ossature mythique très similaire à celle qui relie les trois premiers épisodes de la saga de Lucas.

Un modèle de héros

S'il a peu d'épaisseur psychologique, le jeune Skywalker apparaît comme emblématique d'un certain héros hollywoodien qui, dans les années 1980, mature à l'ombre des montagnes de muscles comme Conan le Barbare,

CONTINUE


Wall-E d'Andrew Stanton (2008).



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

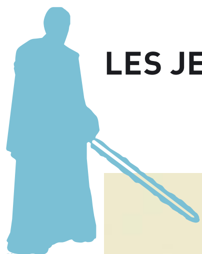
Starship Troopers, obscurs cousins

Telle que Paul Verhoeven la conçoit, la science-fiction doit d'abord servir à porter un regard sur le monde contemporain. D'où l'étrangeté d'un cinéma où les films affichés comme réalistes *(La Chair et le Sang, Showgirls…)* semblent de pure fantaisie glauque et où ceux qui recourent à la SF *(RoboCop, Hollow Man…)* reflètent un réel tout aussi glauque. Au merveilleux manichéen et naïf de *Star Wars,* le cinéaste oppose dans *Starship Troopers* une impitoyable crudité : sourires trop brillants, mèches trop impeccables, muscles trop saillants, les troupes qu'il embarque dans une guerre contre de gigantesques insectes extraterrestres sont soumises à une idéologie fascisante qui rappelle bien souvent ce patriotisme très américain que les Rebelles de Lucas, en lutte contre l'Empire, diffusaient sans bien s'en apercevoir. Pas rancunier envers l'irrévérencieux Néerlandais, le créateur de la saga lui renverra l'ascenseur en 2002, en concevant pour la scène de l'arène de *L'Attaque des clones* une créature très proche de celles que martyrisent les soldats fachos de *Starship Troopers*. **L.-J. N.**

Rambo et autres Universal Soldiers ; un héros chétif, embarrassé de tracas existentiels et familiaux, qu'un vieux sage guide vers le Bien et aide à sauver la patrie, généralement au sacrifice de sa libido. Tel un Jedi, le Conrad MacLeod de *Highlander,* fervent amateur de duels au sabre, sera ainsi initié par un maître plus âgé au sourire malicieux, Sean Connery remplissant à peu près le même rôle auprès de lui qu'Alec Guinness auprès de Mark Hamill dans *Un nouvel espoir*. De même, Doc Brown incarne une sorte d'instructeur farfelu pour le Marty McFly de *Retour vers le futur*. Cette fois, le maître substitué à un père défaillant (le minable George McFly) aide le jeune héros à organiser la rencontre entre ses parents afin de garantir sa naissance quelques années plus tard. Accessoirement, il permet aussi au jeune skateur de se débarrasser d'une amoureuse encombrante, sa propre mère, exactement comme Luke devait se détourner de sa sœur trop aimée pour s'accomplir pleinement comme héros. On flirte là avec un drôle d'Œdipe, celui-là même que *Star Wars* a dramatisé à partir de *L'Empire contre-attaque,* pour le bonheur durable de ses nombreux fans. Ce grand renversement qui s'opère dans *Star Wars,* quand Vador confesse à Luke qu'il est son père, la série *Alien* va s'y essayer, mais d'une manière un peu tarabiscotée. Proche de la princesse Leia par sa capacité à prendre la tête d'un groupe en rébellion et à combattre en première ligne, Ripley est cruellement rappelée à sa féminité au cœur de l'épisode 3 (réalisé par David Fincher), quand elle se découvre "enceinte" d'un des insectoïdes extraterrestres qu'elle affrontait : plus que jamais, le lien filial apparaît comme source d'horreur et d'effroi.

Des thèmes qui essaiment

Bien d'autres thèmes et motifs développés par George Lucas ont été standardisés par le cinéma, depuis le robot sympathique (dont on retrouve la trace dans les personnages de Johnny 5 ou Wall-E, ou encore dans l'adaptation du *I, Robot* d'Asimov par Alex Proyas) jusqu'à l'être humain dévoré par la bionique (le RoboCop de Verhoeven), depuis le bandit individualiste errant dans l'espace (dans *New York 1997* et *Los Angeles 2013,* Snake Plissken apparaît comme un avatar possible de Han Solo) jusqu'au défilé incessant de créatures hybrides et grotesques rappelant la cour de Jabba *(SOS Fantômes, Men in Black, Le Cinquième Elément…),* en passant par les bons sauvages qui vivent en harmonie avec la nature mais sont menacés par la technologie avancée d'une civilisation aveuglément belliciste (les Ewoks et les Gungans de *Star Wars* préfigurant les Omaticayas d'*Avatar*). L'ombre de *Star Wars* plane ainsi sur près de quarante ans de science-fiction hollywoodienne et rien ne laisse supposer qu'elle doive bientôt s'estomper.



Disney Infinity 3.0 (2015).



LE GRAND JEU

Dès le premier *Star Wars*, le jeu vidéo a trouvé dans l'univers de George Lucas un espace rêvé pour inventer de nouvelles formes. Qui ont à leur tour nourri les films.

Par Erwan Higuinen

En 1977, le premier *Star Wars* sort en salles et Hollywood change d'époque. Un an plus tard, *Space Invaders* prend d'assaut les salles d'arcade et c'est au tour du jeu vidéo de découvrir de nouveaux horizons. Le mythique titre japonais n'est certes pas une adaptation de *Star Wars,* mais il en porte la trace, et son succès, parfaitement contemporain de celui du film, aussi. Entre la saga de George Lucas et le jeu vidéo, le dialogue est ouvert et les échanges, avoués ou secrets, peuvent commencer. Ces derniers dépassent largement l'affaire des œuvres et produits dérivés : c'est tout un ensemble de formes, de concepts et de dispositifs qui, selon une double logique d'influence et de concurrence, se mettent à circuler des films aux jeux. Et inversement.

Une matière ludique

S'il n'a pas fallu attendre bien longtemps pour voir apparaître des jeux vidéo estampillés *Star Wars,* les premiers, en 1978 ou 1979, sont relativement confidentiels et pas franchement adoubés par Lucasfilm. L'un d'eux, un certain *Starwars* (en un seul mot), est une production Apple distribuée sur cassettes (audio) et destinée aux micro-ordinateurs Apple II. Le jeu ne possède qu'un écran dans lequel le but est de déplacer le viseur de notre 



Jedi Knight: Dark Forces II (1997).

STAR WARS EN CINQ JEUX

Star Wars (1983)
Produit à l'âge d'or du jeu d'arcade, le *Star Wars* d'Atari fait alors figure de tour de force technique avec ses graphismes vectoriels 3D en couleur et la souplesse de son animation – sans parler de sa bande-son avec voix numérisées. Il est encore considéré comme l'un des jeux d'arcade les plus populaires de tous les temps.

Star Wars: X-Wing (1993)
Plus qu'un simple jeu d'action, *X-Wing* est un véritable simulateur de pilotage de vaisseaux spatiaux qui place le joueur dans la peau d'un pilote de l'Alliance rebelle. Le titre de LucasArts a eu droit à plusieurs suites et packs de missions supplémentaires jusqu'à la fin des années 1990.

Knights of the Old Republic (2003)
Plus fort que les prequels de George Lucas : avec *Knights of the Old Republic,* le studio BioWare *(Baldur's Gate, Mass Effect)* nous transporte 4 000 ans avant les événements de la première trilogie, dans un monde où s'affrontent déjà Sith et Jedi. Et signe l'un des meilleurs jeux de rôle des années 2000.

Disney Infinity 3.0 (2015)
Conséquence du rachat de Lucasfilm par Disney, Luke, Yoda et les autres rejoignent les héros de Pixar ou Marvel dans le nouveau *Disney Infinity* qui mêle séquences d'action inspirées de *Star Wars,* appel au *mash-up* créatif et incitation à la collection de (vraies, et fort jolies) figurines.

Star Wars: Battlefront (2015)
Electronic Arts relance la saga d'action guerrière *Battlefront* en s'appuyant sur le savoir-faire du studio Dice, créateur de *Battlefield* et spécialiste du multijoueur. Au programme : un retour intense et plastiquement stupéfiant sur les principaux lieux de la première trilogie. **E. H.**

Avec ses duels au sabre laser, ses combats spatiaux et ses séquences de poursuite, la première trilogie offre une collection de prototypes au jeu vidéo et lui montre la voie.

▶▶▶ vaisseau virtuel pour abattre des TIE fighters grossièrement dessinés. Les vrais jeux ambitieux sous licence officielle arrivent au début de la décennie suivante. Pour les salles d'arcade, c'est Atari qui prend les choses en main avec un *shoot 'em up* en 3D vectorielle tout simplement baptisé *Star Wars* qui fait sensation en 1983 en invitant les joueurs à revivre, aux commandes d'un X-Wing, la destruction de l'Etoile noire – les deux autres films de la première trilogie auront droit au même traitement dans la foulée. Pendant ce temps, l'éditeur américain Parker Brothers régale les possesseurs de consoles Atari 2600 ou Intellivision avec ses adaptations de *L'Empire contre-attaque* (1982) et du *Retour du Jedi* (1983) dont le principe est, là aussi, de reproduire certaines séquences-clés des films. Une logique que suivent aussi de nombreux concepteurs de jeux ne disposant pas des droits de *Star Wars,* tel le génial pionnier hippie britannique Jeff Minter qui, dans son *Attack of the Mutant Camels* (1983), remplace les AT-AT impériaux par des dromadaires géants – c'est encore mieux comme ça.
A l'époque, adapter *Star Wars* en jeu vidéo est à la fois délicat et, au fond, assez facile. Facile parce que tout est là (les vaisseaux, les prétextes scénaristiques et, surtout, les scènes d'action qui ne demandent qu'à devenir interactives) dans les films, qui mâchent le travail des designers – à défaut de simplifier celui des programmeurs confrontés aux limites techniques des machines de l'époque. Avec ses duels au sabre laser, ses combats spatiaux et ses séquences de poursuite (comme la course en motojet entre les arbres sur la planète des Ewoks dans *Le Retour du Jedi*), la première trilogie offre une collection de prototypes au jeu vidéo et lui montre la voie. Dans *Star Wars – Anatomie d'une saga* (Armand Colin Cinéma, 2005), Laurent Jullier souligne ainsi comment s'y manifeste



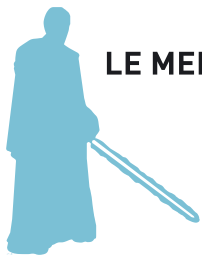
Starwars (1977).


Star Wars: Battlefront (2015).

"la préférence usuelle des jeux immersifs pour les distances focales courtes et les environnements enveloppants" en évoquant en particulier *"les murailles d'un canyon et les parois d'un tunnel"*. C'est aussi dans la caractérisation (schématique, mais peut-être d'autant plus aisément évocatrice) de ses lieux que la trilogie annonce les jeux vidéo. Il y a la planète gelée (Hoth), la forêt (Endor), le désert (Tatooine)... On jurerait découvrir la liste des "mondes" d'un *Super Mario Bros*.

L'empire LucasArts
Sur les centaines de jeux vidéo officiellement basés sur *Star Wars,* on trouve de tout : de l'action et de la stratégie, de l'adaptation directe ou de l'expansion d'univers, du chef-d'œuvre et du navet. Avec un basculement au début des années 1990 lorsque LucasArts, la filiale jeux vidéo de Lucasfilm fondée en 1982 et connue avant tout pour ses jeux d'aventures *(Maniac Mansion, Monkey Island...),* se met à concevoir ses propres titres se déroulant dans l'univers de *Star Wars* – dont les droits ludiques appartenaient jusqu'ici à d'autres éditeurs. Peu à peu émergent alors des sous-séries de jeux appartenant chacune à un genre différent, comme le jeu de tir en vue subjective à la *Doom* pour *Star Wars*: *Dark Forces* (et ses successeurs *Jedi Knight*) ou bien le combat spatial, version simulation "sérieuse" pour *X-Wing* ou plus accessible et nerveux pour *Rogue Squadron.*
"Les joueurs de la série X-Wing *ne se voient pas seulement offrir une expérience évoquant des séquences des films mais ils gagnent une compréhension systémique de la technologie de l'univers de* Star Wars*",* note le journaliste Chris Thursten dans l'édition de décembre 2015 du magazine britannique *Edge*. Jouer à un (bon) jeu *Star Wars,* c'est alors pénétrer toujours plus profondément dans ledit univers, dépasser la logique d'attraction de fête foraine des premières transpositions ludiques de la saga pour se mettre vraiment à la place des êtres de fiction qui l'habitent. Ce n'est sans doute pas un hasard si le jeu vidéo commence à emprunter cette direction (en même temps que d'autres, moins glorieuses) entre les deux trilogies, à une période où, d'une certaine manière, il a le champ libre – pour creuser, développer, voire régénérer *Star Wars*.

Quand les films s'inspirent des jeux
Et puis, à partir de 1999, la saga revient dans les cinémas avec *La Menace fantôme.* Cela n'empêche pas le jeu vidéo de continuer sur sa lancée et de créer de nouvelles sous-séries comme *Knights of the Old Republic* pour le jeu de rôle, *Star Wars: Galaxies* pour sa variante massivement multijoueur en ligne ou encore *Lego Star Wars* qui emballe les mini-gamers comme, souvent, leurs parents. Mais, entre-temps, quelque chose a changé. Le rapport maître-élève n'est plus vraiment le même. La course de pods de *La Menace fantôme,* en particulier, rappelle des souvenirs aux joueurs qui, avec *F-Zero* ou *WipEout* (voire *Mario Kart* pour les projectiles que s'envoient les concurrents), sont déjà passés par là. La séquence sera certes déclinée sur consoles (avec *Star Wars Episode I: Racer*), mais elle est déjà elle-même une sorte d'adaptation de jeu.
Quant aux combats spatiaux du même film avec discussion à distance entre les pilotes, ils rappellent irrésistiblement les *Star Fox* de Nintendo, qui s'inspiraient eux-mêmes de la première trilogie. Le même phénomène se produit avec les affrontements au sabre laser (qui évoquent des jeux de combat comme *Soul Calibur*), pour la séquence mettant en scène Anakin et Padmé dans l'usine de droïdes de *L'Attaque des clones* (nous sommes alors en plein jeu de plateforme), pour l'affrontement final entre Anakin et Obi-Wan dans *La Revanche des Sith* (bienvenue dans les niveaux de lave de *Super Mario 64*)...
C'est ainsi au tour du jeu vidéo de servir de modèle à la deuxième trilogie (après s'être inspiré de la première, dont il a entre-temps fait prospérer les idées), et pas forcément pour le pire – certaines des séquences concernées, en particulier dans les *Episodes II* et *III,* sont d'assez brillants exercices d'hybridation formelle sur fond de convergence technologique. *Star Wars* serait-il désormais condamné à imiter des jeux qui, sur son propre territoire, auraient pris le pouvoir ? Pas forcément, d'autant qu'une séquence de *La Revanche des Sith,* celle dans laquelle Obi-Wan assiste à distance à l'attaque du temple Jedi par Anakin, ouvre une nouvelle voie : celle des hologrammes, pas si loin de la réalité virtuelle ou augmentée sur laquelle fantasme aujourd'hui le monde du jeu vidéo. Qui n'a donc peut-être pas fini de chercher l'inspiration chez Dark Vador et ses amis.



STAR WARS **INC.**

Précurseur au cinéma, George Lucas le fut aussi dans les affaires. En multipliant les produits dérivés de sa saga, il a bâti un véritable empire, au risque d'une certaine surexploitation.

Par Théo Ribeton

Le patrimoine de George Lucas est estimé à ce jour à 5,3 milliards de dollars. C'est, de toute évidence, une fortune considérable ; mais parce que l'on n'a pas toujours forcément de notions d'échelle face à de tels chiffres, il faut préciser que c'est une fortune que le seul cinéma n'est pas normalement capable de produire. Les grands moguls hollywoodiens "plafonnent" généralement autour du milliard – 850 millions pour Jerry Bruckheimer, par exemple. Seuls quelques cas font exception (dont Steven Spielberg) et se hissent significativement au-dessus de ce chiffre : héritiers, investisseurs multisecteurs, etc. Chacun asa raison, or, pour le plus fortuné d'entre eux, cela ne tient pourtant qu'à une seule décision. Une toute petite décision prise en 1973, au milieu de ses négociations avec la 20th Century Fox, et qui est sans doute le coup de flair le plus lucratif de l'histoire des industries culturelles.

Un coup de maître

A l'époque, Lucas est déjà en préparation de *Star Wars,* mais son contrat a été conclu avant la sortie d'*American Graffiti* et ne lui alloue qu'un modeste salaire de 150 000 dollars. Or, ce dernier film, à la surprise générale, réalise malgré son petit budget d'excellents résultats et se hisse à la troisième place du box-office annuel. En position de renégocier son contrat, Lucas se voit proposer une hausse de salaire de 300 %. Une offre généreuse qu'il refusera pourtant, renvoyant à la Fox la contre-proposition suivante : il veut s'en tenir au salaire initialement prévu, mais acquérir les droits concernant d'éventuelles suites du film, ainsi que l'intégralité des droits d'exploitation des produits dérivés.

C'est à l'époque un choix assez invraisemblable. Les produits dérivés sont une manne très peu exploitée à Hollywood, et les quelques tentatives passées ont été notoirement déficitaires (la Fox se rappelle encore douloureusement les sommes infructueusement consacrées au *Doctor Dolittle* de Richard Fleischer en 1967). Et cette industrie du bibelot suscite encore une certaine condescendance aisément compréhensible chez les cinéastes – condescendance dont justement Lucas est le plus susceptible de se démarquer. Comme le remarque Chris Taylor dans son enquête remarquablement documentée *How Star Wars Conquered the Universe* [1], le vocabulaire du jeu et du jouet sont depuis toujours très présents dans les mots qu'emploie le réalisateur à propos de son œuvre : *"En définitive, ce que j'aime, c'est faire bouger des trucs",* ou encore *"Donnez-moi les outils, je ferai les jouets."* Au début de sa carrière, à un George Cukor refusant l'appellation *filmmaker* à cause de sa consonance avec *toymaker,* Lucas répond qu'il préfère se dire *toymaker* plutôt que *director,* qui sonne trop commerçant pour lui – coup de gueule assez ironique pour un jeune homme que le cinéma transformera justement en Crésus du *toymaking*.

La fabrique de jouets, partie émergée d'un iceberg de mugs et de T-shirts, est donc inscrite dans le code génétique de *Star Wars* avant même que Lucas ne se décide pour de bon à son exploitation : elle n'est pas le fait d'un opportunisme mais d'un projet à grande échelle pleinement assumé, pour un entertainer fasciné depuis toujours par cette région virginale de l'imaginaire où règnent les plaisirs de la fiction à son état le plus pur (en avant les histoires !), mais aussi ceux de la mécanique (les petits rouages des figurines qu'il construisait lui-même étant petit, comme ancêtres de ses effets spéciaux).

Une stratégie novatrice

Si l'industrie du cinéma est encore rétive au merchandising, c'est aussi pour une autre raison : la grande périssabilité des produits. *Star Trek* se décline en une panoplie très rémunératrice d'objets les plus divers et de partenariats publicitaires, mais *Star Trek* est une série télévisée, garantissant une longue durée de vie et une rentabilité équivalente.

Un film, cela sort un jour avant de disparaître le lendemain, et le temps que design, production et acheminement soient mis en marche, *Star Wars* risque de se trouver déjà mort et enterré. On sait aujourd'hui que ce fut loin d'être le cas, mais les fabricants de jouets sollicités début 1977, eux, l'ignoraient, et la faible quantité de photos exfiltrées du tournage pour leur mettre du concret sous les yeux n'allait rien arranger. C'est donc en partie en leur suggérant que le film pourrait être adapté en série télé qu'on parvient finalement à les convaincre, même si un tel climat explique aussi que les premiers contrats conclus en amont de la sortie puissent apparaître aujourd'hui comme ridiculement désavantageux, Fox et Lucasfilm se partageant à peine 5 % des royalties sur les figurines créées par Kenner Products, qui lance la première gamme de jouets *Star Wars* juste à temps pour Noël 1977. 




MON BONNET DE YODA


STAR WARS


STAR WARS






WARS




STAR WARS
STAR WARS





Dès cette première série, des dizaines de millions d'objets sont écoulées. Essentiellement des figurines, auxquelles s'ajouteront bien vite des répliques des diverses armes, des jeux, des costumes, de la vaisselle… La liste ne s'arrête pas. Il suffit pour s'en convaincre d'aller jeter un œil au musée créé par "le plus grand fan de *Star Wars*" Steve Sansweet, détenteur du record de la plus importante collection de produits dérivés de la saga : 300 000 modèles (il sera recruté par Lucasfilm pour superviser les relations de la firme avec ses fans).

Lucas pose les bases d'un contrôle drastique de l'exploitation de la marque et dicte ses règles. Parmi elles, l'interdiction d'associer *Star Wars* à la consommation de drogue ou d'alcool.

Il ne faut pas longtemps à Lucas pour anticiper cette explosion et poser les bases d'un contrôle drastique de l'exploitation de la marque. Dès 1977, la découverte d'une ceinture à la Batman dotée d'un pistolet à fléchettes à l'effigie de Dark Vador le met dans une colère noire. Il dicte alors un certain nombre de règles. Parmi elles, l'interdiction formelle d'associer *Star Wars* à la consommation de drogue ou d'alcool. Il organisera également les différentes zones de cohérence dans lesquelles cohabitent films, livres, jeux vidéo et séries selon des degrés variables d'implication de Lucas : au centre, le canon, ce qu'il est directement en mesure de contrôler à 100 %, c'est-à-dire les films, les séries télévisées et quelques autres œuvres disséminées ; puis "l'univers étendu", soit les œuvres produites sous contrat avec Lucas Licensing, la succursale chargée de gérer les différents droits d'adaptation, sans supervision directe de Lucas en personne ; enfin l'immense corpus de *fanfiction*, avec plus de 30 000 histoires recensées. La *fanfiction*, c'est un phénomène de réappropriation culturelle dont *Star Wars* est devenu un symbole, et pour cause : le cœur canonique de l'univers intègre tacitement tout ce qu'il n'a pas encore jugé bon de contredire. Lucas construit ainsi un système très accueillant et participatif que Disney, à son rachat de Lucasfilm, mettra au placard, faisant table rase de tous les produits dérivés antérieurs à 2014 pour rebâtir à neuf un univers persistant à la façon dont la firme exploite déjà les franchises Marvel.

Les novellisations

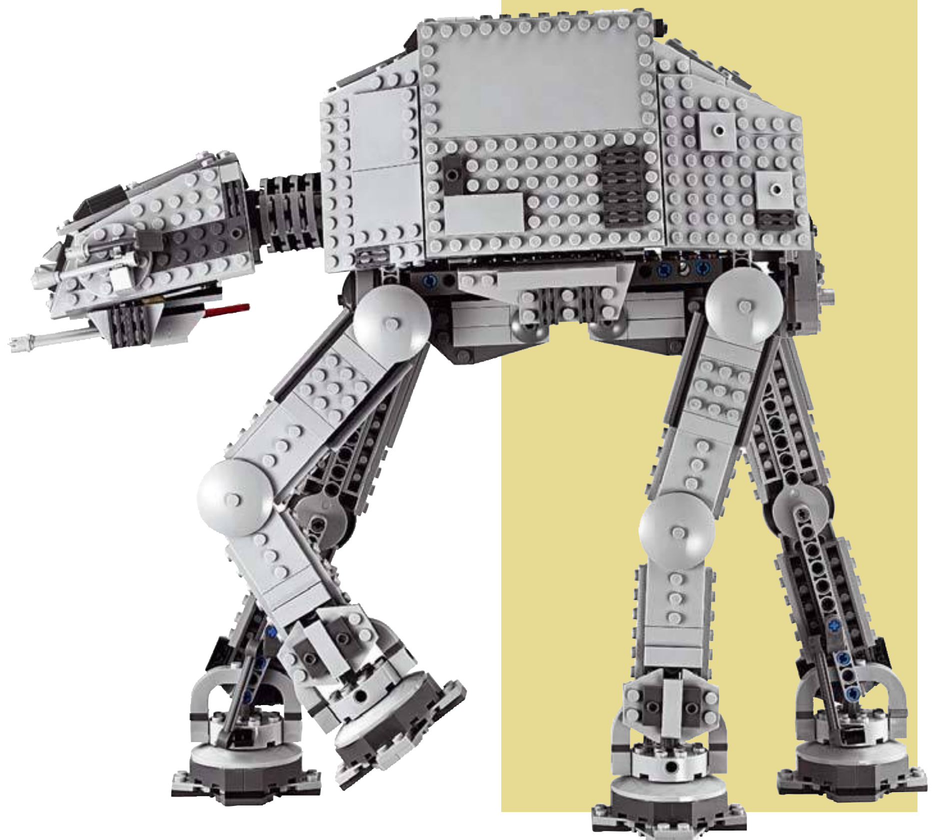
On dénombre environ 260 romans, 180 jeux vidéo, 1 000 comics produits sous la supervision de Lucas Licensing et de son directeur Howard Roffman, sans parler des jeux de rôle, dont le nombre n'a pas autant explosé mais dont le principe a permis à *Star Wars* d'entrer dans sa phase encyclopédique, leur fabrication requérant le recensement et la rationalisation des lieux, espèces, véhicules, armes et autres objets peuplant l'univers de la saga. La compagnie West End Books se chargera en 1987 de ce travail de catalogage et de stimulation du corpus préexistant.



LEGO SAUVÉ PAR LA FORCE

En 1999, lorsque Lego signe avec *Star Wars* le premier accord de licence de son histoire, l'entreprise va mal. Signe de ses difficultés, un dirigeant d'alors raconte qu'il a été plus difficile de faire accepter en interne que le mot *"war"* figure sur les boîtes que de négocier l'accord avec Lucasfilm. Mais, à partir de 2004, *Star Wars* émerge comme le laboratoire et le fer de lance d'une spectaculaire reconquête. Sous la direction d'un nouveau PDG de 36 ans, Jørgen Vig Knudstorp, Lego adapte son métier de toujours – développer la créativité par la manipulation – à son époque. Désormais, petits et grands n'assemblent plus seulement des briques, mais des univers que la marque crée *(Bionicle, Ninjago…)*, recrée *(Le Seigneur des Anneaux, Minecraft…)* et croise à l'envi (la méta-franchise *Dimensions*) parallèlement à ses thèmes classiques. En briques ou en jeux vidéo, *Star Wars* devient l'une des lignes les plus vendues du groupe, qui, depuis ses 75 ans en 2007, connaît une croissance annuelle à deux chiffres.
Jean-Baptiste Dupin

Du côté des novellisations, le terrain reste peu exploité durant les années 1980, si l'on excepte deux trilogies de pulps consacrées à Han Solo et Lando Calrissian. C'est une période où les ventes de produits dérivés chutent sous l'effet de hits plus inscrits dans leur ère reaganienne, qu'on pourrait diviser en "stallonoïdes" *(GI Joe)* et "schwarzeneggeroïdes" *(Musclor)*. Les difficultés personnelles alors traversées par Lucas (il divorce en 1983) n'aident pas, et le merchandising connaît une phase de relative hibernation. L'exploitation littéraire n'explosera donc qu'à partir de 1990. Lucas est alors approché par l'éditeur Bantam et lui cède la publication d'une trilogie, sans trop croire à ses chances de succès.
A nouveau, il établit des règles : interdit de toucher aux événements précédant les films, les fameuses *Clone Wars* dont il garde jalousement le secret (il est en pleine préparation de la prélogie), mais aussi de tuer un personnage majeur ou de faire revenir un personnage déjà tué. Lou Aronica, un des cadres de Bantam, imagine une publication aussi soignée et événementielle que les films, faisant appel à un auteur de renom (Timothy Zahn) et visant la sortie d'un roman par an. C'est un triomphe : *L'Héritier de l'Empire* se hisse à la 









tête du classement des best-sellers deux mois après sa parution. Le succès est tel qu'Aronica est totalement dépassé. Ses supérieurs, qu'il peinait encore à convaincre quelques mois plus tôt, veulent exploiter furieusement la manne, et plus une année ne s'écoulera sans qu'au moins dix romans ne sortent. La qualité en pâtira, conduisant les novellisations de *Star Wars* dans le champ de la petite littérature de gare, loin des hauteurs originellement visées par Aronica.

La franchise Lego *Star Wars* donne une bonne idée du point jusqu'où la logique du merchandising en poupées russes peut aller : où est le film, où est le jeu, où est le jouet, trois questions fondues en un seul objet qui se déclinera lui aussi en plusieurs épisodes.

Les jeux vidéo

Les jeux vidéo connaissent un retard à l'allumage assez similaire, mais qui ne s'explique pas de la même façon. La naissance de *Star Wars* est en fait quasi simultanée à celle de l'industrie vidéoludique, et les consoles de salon de première et seconde générations accueilleront la sortie de plusieurs titres, tout particulièrement sur l'Atari 2600 qui est, au début des années 1980, le leader du marché. Dans *L'Empire contre-attaque* (1982), le joueur pilote un vaisseau rebelle durant la bataille de Hoth. *Le Retour du Jedi : La Bataille de l'Etoile noire* (1983) le met aux commandes du *Faucon Millenium* et *Jedi Arena* (1983) l'initie au sabre laser en rejouant la scène d'entraînement de Luke dans l'*Episode IV.* Seulement 1983 est aussi l'année d'un crash majeur du secteur du jeu vidéo aux Etats-Unis, qui voit les bénéfices chuter de 97 %, emportant avec eux le géant Atari. Aucun nouveau jeu, ou presque, ne verra le jour avant les années 1990.

C'est à ce moment, alors que les romans publiés par Bantam ravivent la flamme de la *Star Wars mania,* que Lucas décide d'adopter une stratégie similaire dans le champ du jeu vidéo, et dévie alors peu à peu des adaptations strictes des films (après quelques jeux de plateforme encore inspirés de la trilogie sortis sur NES, Sega Master System et autres Game Boy en 1991 et 1992) pour alimenter l'univers étendu. *Star Wars: Shadows of the Empire* (1996) s'inscrit dans une volonté de remplir l'ellipse séparant les *Episodes V* et *VI,* à travers un personnage de mercenaire. Le scénario est écrit en prenant particulièrement en compte les acquis de la *fanfiction*. *X-Wing,* sorti en 1992, est encore aujourd'hui un des simulateurs de combat aérien/spatial les plus vendus. Mais la même boulimie qui avait frappé les éditeurs de livres se reproduit. Les titres se multiplient et une certaine dévaluation symbolique gagne la marque.

En 1999, la prélogie envahit les salles, et Lucas se voit accusé d'avoir conçu son scénario en fonction de son



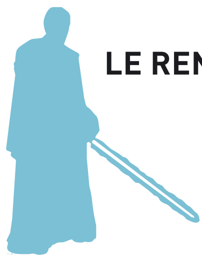
potentiel dans le merchandising. C'est particulièrement plausible en matière de jeu vidéo : la course en podracer est un appel du pied bien vite réceptionné par *Star Wars Episode I : Racer*. Quelques années après, la franchise Lego *Star Wars* donne une bonne idée du point jusqu'où la logique du merchandising en poupées russes peut aller : où est le film, où est le jeu, où est le jouet, trois questions fondues en un seul objet qui se déclinera lui aussi en plusieurs épisodes.

Exploitation jusqu'à épuisement ?
L'exploitation à outrance de la marque n'a pas ou peu produit d'œuvres marquantes : ce ne fut ni la logique des collections de romans, ni des jeux vidéo, ni des comics, ni des jeux de rôle, autant de domaines de l'entertainment où *Star Wars* a tenu lieu d'accoutrement enfilé par les corps préexistants de l'industrie (le pulp, *Donjons & Dragons*, le simulateur de combat…) plutôt que de force d'innovation. Mais cette surexploitation est aussi le revers du caractère merveilleusement fertile de l'univers étendu. De ce foisonnement, Lucas avait tout de même considérablement serré les boulons dès avant le rachat de Disney. Même le comics *Star Wars Tale*, ouvertement non-canonique et lieu des récits les plus absurdes et/ou parodiques de l'univers de la saga (avec un voyage sur Terre de Han Solo, dont le squelette sera découvert par l'archéologue Indiana Jones), avait fini par se retrancher dans un ton plus sérieux.
L'ère Disney poursuivra ce passage à la maturité, selon une réorganisation dont on ignore encore les contours mais qui sera, certainement, moins délurée et plus centralisatrice (moins de contrats de licence parsemés dans la galaxie du divertissement). Un chantier à la fois titanesque et épineux pour lequel l'ancien boss de Lucas Licensing, Howard Roffman, est même sorti de sa retraite. Le premier coup de cette nouvelle ère du merchandising *Star Wars* s'appelle BB-8 : un petit robot orangé en forme de boule, qui roule sur lui-même tout en maintenant sa tête droite. Présent dès les premiers trailers de l'*Episode VII*, il approcherait déjà du million d'exemplaires vendus au prix de 15 dollars. Un peu cher, mais suffisamment accessible pour envahir les sapins de Noël des enfants de ceux qui, il y a trente-huit ans, avaient crié de joie en découvrant leur petites figurines de Luke et Han Solo. L'argent ne dort jamais.

1. *How Star Wars Conquered the Universe* de Chris Taylor (Basic Books, 2014, en anglais).

LA DÉRIVE DES PRODUITS DÉRIVÉS

L'invasion de produits licenciés *Star Wars* est en marche. Impossible d'en faire une liste exhaustive, en voici néanmoins quelques-uns des plus étonnants : baskets entièrement customisables chez Adidas, BD numériques offertes avec les boîtes de Chocapic, cadre de lit avec Stormtroopers imprimés chez Conforama, colis Chronopost R2-D2 à La Poste, tube de mascara décoré de citations chez Covergirl, Monsieur Patate C-3PO (qui donne lieu au porte-clés Monsieur Patate *Star Wars*, produit dérivé de produit dérivé !), jeux de plateau (Monopoly, Risk, Labyrinthe, dominos, échecs…), tours de son chez Lexibook, gel douche chez Marks & Spencer… On trouve également une armée de produits dérivés plus ou moins officiels : peluches, moules à glaçons, moules à gâteau (Han Solo dans la carbonite !), body Dark Vador pour bébé, mugs, réveils, déguisements, albums à colorier, véhicules télécommandés, armes et sabres laser en plastique, montres, baguettes sabre laser, décapsuleurs, masque transformateur de voix, short de sport, gaufrier Etoile de la mort, peignoir Jedi, tablier de cuisine, lampe d'ambiance, serre-livres, sac à dos Ewoks, cahier poilu Chewbacca, pantoufles, bonnet Yoda à tricoter et… tirelires, totalement inutiles une fois qu'on se sera procuré le reste.
Anne-Claire Norot



DES ÉTOILES DANS LES YEUX

Indéniablement, il y a eu un avant et un après : avec *Star Wars,* la science-fiction a connu un tube qui a donné au genre un essor jamais démenti. **Par Vincent Brunner**

Bien sûr, George Lucas n'a pas créé la science-fiction – prétendre le contraire reviendrait à suivre le chemin d'une réalité alternative. Mais grâce à lui et au succès du premier *Star Wars,* le genre a changé d'allure pour devenir plus séduisant et attractif, surtout aux yeux des producteurs. Avant la saga de Lucas, il est pourtant bien installé dans le paysage du cinéma. Aux expérimentations des pionniers (de Méliès au Lang de *Metropolis*) ont succédé les films fauchés mais défricheurs des 50's *(Planète interdite, L'Invasion des profanateurs de sépultures).* Durant les deux décennies suivantes, de grands réalisateurs comme Godard *(Alphaville),* Kubrick *(2001 : l'odyssée de l'espace),* Tarkovski *(Solaris)* ou Fleischer *(Soleil vert)* s'essaient avec bonheur à l'anticipation et lui prêtent une partie de leur légitimité. Mais ni cette caution intello ni le succès au box-office de *La Planète des singes* (et de ses suites) ne suffisent pour que la science-fiction soit vraiment prise au sérieux. Dans la famille des genres, elle occupe la place de la jeune fille turbulente, rebelle et un peu freak, capable de coups d'éclat mais pas de constance et encore moins de carton populaire.

La brèche est ouverte

Durant l'année 1977, deux films vont rebattre les cartes et changer pour toujours les mentalités : *Rencontres du troisième type* et le premier *Star Wars,* sorti six mois plus tôt. Si le long métrage de Spielberg adopte une approche quasi réaliste pour son récit mêlant science et merveilleux, Lucas, lui, lâche complètement la bride à son imagination. Miracle, le résultat, mêlant vaisseaux spatiaux, extraterrestres pittoresques et combats au laser ne plaît pas seulement aux geeks boutonneux ou aux fans d'improbables séries Z. Au contraire, Lucas ratisse large et fédère autour de son univers inédit un large public, formé de kids et de grands enfants.
Cette réussite inattendue a aussitôt des répercussions sur les films en développement… La science-fiction, déjà plus très jeune, devient *bankable.* Parmi les premiers à bénéficier de cette bonne fortune, on trouve l'équipe du vaisseau *USS Enterprise* menée par le capitaine Kirk. Alors que la série télé *Star Trek,* interrompue en 1969, doit être réactivée, elle a droit, à la place, en 1979 à un premier long métrage – dix suivront jusqu'à ce que les destinées de la franchise atterrissent en 2009 dans les mains de J.J. Abrams, le réalisateur du *Réveil de la Force.*
Cette hype soudaine rejaillit sur des projets plus aventureux. Ainsi, en 1981, la version US du magazine français *Métal hurlant,* vaisseau éclaireur de la BD SF, monte le film d'animation *Heavy Metal.* Conséquence encore plus inattendue : alors que le réalisateur britannique Peter Hyams peine à convaincre les financiers que son projet de western est pertinent, à partir du moment où il envoie ses cowboys dans l'espace il obtient leur feu vert. *Outland,* avec Sean Connery, sort en mai 1981 et rejoint le gang des films sombres mettant en scène un futur inquiétant – *Alien* de Ridley Scott et *Mad Max* de George Miller (1979) ou *New York 1997* de John Carpenter (1981). Bien que violents et flippants, ces trois films rencontrent le succès.

Des blockbusters SF

Autre preuve du changement de division de la science-fiction : le producteur italien au flair certain Dino De Laurentiis met un coup d'accélérateur pour que deux projets aboutissent. Le premier consiste en une adaptation de *Flash Gordon,* la BD de space opera d'Alex Raymond dont Dino détient les droits après qu'Alain Resnais, autre fan, a jeté l'éponge. George Lucas rêvait également d'adapter *Flash,* mais vu que le personnage était entre d'autres mains, il a créé, pour se consoler, un univers similaire, celui de *Star Wars* ! Malgré ses airs de parodie, *Flash Gordon,* sorti en décembre 1980, se révèle être une affaire rentable.
De Laurentiis a un autre cheval de bataille, encore plus ambitieux : la transposition sur grand écran du *Dune* de Frank Herbert. Après qu'Alejandro



L'ANECDOTE TU APPRENDRAS

***Les Gardiens,* la relève ?**

Sorti à l'été 2014, le premier film consacré aux *Gardiens de la galaxie* a réussi un coup équivalent au premier *Star Wars.* D'abord grâce à l'effet de surprise : personne ne s'attendait à ce que ces personnages – préexistants mais connus d'un public de comics restreint – attirent autant la sympathie. Entre le long métrage produit par Marvel et la saga imaginée par George Lucas, les points communs se révèlent d'ailleurs nombreux : galaxies lointaines, combats dans l'espace, équipe de héros hétéroclites mais charismatiques, pas mal d'humour. La différence majeure ? Là où *Star Wars* entretenait le suspense, *Les Gardiens* joue la carte du second degré. A moins que le prochain épisode des aventures de Rocket Raccoon & Cie ne soit leur version de *L'Empire contre-attaque* ? **V. B.**


Terminator 3 – Le Soulèvement des machines de Jonathan Mostow (2003).


Blade Runner de Ridley Scott (1982).

Jodorowsky s'est cassé les dents dessus, Dino fait sien ce serpent de mer. Repéré par sa fille Raffaella après *Elephant Man,* David Lynch accepte de réaliser ce film à gros budget (près de quatre fois plus que celui du premier *Star Wars*) alors qu'il vient de dire non à George Lucas – celui-ci voulait lui confier les rênes du *Retour du Jedi.*

Justement, en 1982, un an avant que ce troisième volet ne boucle la première trilogie, la science-fiction a droit à un bouquet de blockbusters : le gentillet et émouvant *E.T.* signé Spielberg, le plus dérangeant *Blade Runner* de Ridley Scott d'après Philip K. Dick, sans oublier le précurseur film d'animation *Tron* produit par Disney. Ça y est, le genre autrefois snobé occupe le premier plan, et Hollywood ne cesse d'occuper le terrain pour obtenir des hits (en 1984, *Terminator* et *Gremlins*). Suivront *RoboCop, Total Recall* (tous deux dus à Paul Verhoeven) et quantité d'autres. Mais le public n'est pas forcément prêt à n'importe quoi. George Lucas lui-même connaît un accident de parcours avec une de ses productions, *Howard le Canard,* l'adaptation d'un comics Marvel autour d'un canard extraterrestre. S'il est devenu culte depuis, ce film bizarre se plante à sa sortie en 1986. Non, la SF n'est pas à ce point un infaillible gage de succès.



Les réalisateurs sont aussi des spectateurs, et certains n’ont pas oublié la saga *Star Wars*. De parodies en clins d’œil, de discours de fans en hommages, de nombreux films continuent à faire vivre l’œuvre de Lucas et à dialoguer avec elle.

Par Léo Soesanto

LE RETOUR DES FANS


La Folle Histoire de l'espace de Mel Brooks (1987).

Si la postérité d'une œuvre se mesure à son influence, ses hommages et parodies, alors *Star Wars* est comme la Force : "partout" depuis presque quarante ans. Une source inépuisable pour clins d'œil uniformément affectueux, les stigmates de toute une génération biberonnée aux films. Il y a d'abord les hommages directs, et cela commence tôt avec le court *Hardware Wars* d'Ernie Fosselius (1978), vraiment maison puisque les vaisseaux spatiaux sont remplacés par des appareils ménagers – un fer à repasser, un grille-pain, un lecteur de cassettes, une lampe torche en guise de sabre laser… George Lucas serait un fan et, effectivement, parce que c'est l'une des premières parodies, elle reste presque innocente dans sa potacherie, avec sa voix off façon bande-annonce de série B. Leia, pardon la princesse "Anne-Droïd", porte des brioches à la cannelle en guise de chignon et "Darph Nader" n'a plus de problème respiratoire mais est juste inaudible sous son casque. Tourné en quatre jours pour 8 000 dollars dans des bars et sur la plage autour de San Francisco, le court naît dans la tête de Fosselius alors que le premier *Star Wars* n'est pas encore le culte que l'on connaît. *Hardware Wars* rapportera tout de même 500 000 dollars dès sa première année d'exploitation.

Parodies bon enfant

Dix ans plus tard, Mel Brooks voit beaucoup plus large (22 millions de dollars de budget) avec *La Folle Histoire de l'espace* (1987) et ses noms délicieusement idiots comme princesse Vespa ou Yaourt (Mel Brooks en personne), petit sage passé maître du "Schwartz" (la Force, ou plutôt la Farce) et du marketing cinéma. Le film parodie *Star Wars* mais aussi *Star Trek* et *Alien*. Comme d'habitude dans ce genre, il s'agit de lancer des gags et allusions à la mitraillette, mais *La Folle Histoire de l'espace* vient un poil trop tard après *Le Retour du Jedi* et, malgré l'idée géniale d'avoir Rick Moranis *(SOS Fantômes)* en Dark Vador trop petit pour son armure, cela sent le réchauffé. Le film couvrira tout juste son budget.
On rêve de ce que les ZAZ (la bande d'*Y a-t-il un pilote dans l'avion ?*) auraient fait avec l'univers : très vague aperçu dans *Hot Shots 2* par l'un d'eux (Jim Abrahams), lorsque le président des Etats-Unis (en gros Obi-Wan) et Saddam Hussein (Dark Vador) se battent au rayon laser. Entre-temps, Mark Hamill aura fait coucou au *Muppet Show* en 1980, un peu avant la sortie de *L'Empire contre-attaque* (Frank Oz, le marionnettiste derrière Yoda, était un collaborateur proche du créateur des *Muppets,* Jim Henson).
Y voir Miss Piggy s'enticher de Luke est infiniment plus amusant que subir tout l'affreux *Star Wars Holiday Special* (presque une parodie involontaire en soi). Hors des marionnettes, il faut compter plus récemment sur… Lego, ses courts *Lego Star Wars* et une scène de *Lego Movie* (2014) où Lego Batman pirate le *Faucon Millenium*. Les briques de jouet et le ton malicieux mettent ces hommages à la bonne hauteur d'enfant – celle rêvée par les trentenaires en manque de doudou.

Droit de citation

Parmi tous ces clins d'œil depuis des décennies, une réplique de *Star Wars* est abondamment reprise : *"Je suis ton père."* Le twist dans la bouche de Dark Vador semble avoir traumatisé toute une génération d'artistes, qui se reconnaissent dans le *"Noooon"* désespéré de Luke en retour. Dans *Retour vers le futur* de Robert Zemeckis (1985), la phrase n'est pas citée, mais lorsque Marty McFly se déguise en *"Dark Vador de la planète Vulcain"* (le mash-up ultime avec *Star Trek*) pour effrayer son propre père, c'est bien sûr le sac de nœud œdipien qu'on sort pour bousculer le sous-texte d'un film assez tordu sur la filiation (remonter le temps, rencontrer sa mère qui tombe amoureuse de vous au



Hardware Wars d'Ernie Fosselius (1978).



Princesse Rachel (Jennifer Aniston) et Ross (David Schwimmer) dans *Friends ("The One with the Princess Leia Fantasy")* en 1996.



Community ("For a few paintballs more") en 2011.

Rendre hommage à *Star Wars* passe aussi par toute la *fan culture,* tous ces personnages de fiction qui sont obsédés par l'univers.

point d'éclipser son papa et donc mettre en péril sa propre conception). Dans *Toy Story 2,* le fringant Buzz l'Eclair entend la même révélation de la part de son ennemi juré l'empereur Zurg. Juste retour des choses pour Pixar, un temps propriété de George Lucas. Idem dans *Austin Powers – L'Espion qui m'a tirée,* sauf que le héros semble à moitié déçu lorsque sa Némésis le Dr. Evil continue par *"... je ne peux pas le prouver".* Tout ira presque bien dans *Austin Powers – Goldmember* quand on apprend qu'Austin et Evil sont en fait frères. La psychanalyse star-warsienne s'invite aussi de façon inattendue chez Woody Allen dans *Harry dans tous ses états* (1997) lors d'une bar mitzvah avec déco Dark Vador et un Wookiee en guise de barman. Luke et Vador qui hantent le rite de passage dans la culture juive, avec tout ce que cela suppose de parricide : il n'y avait qu'Allen pour y penser.
On retrouve aussi des clins d'œil dans d'autres films a priori éloignés, juste par connivence : le copain Steven Spielberg place un gamin déguisé dans *E.T.,* envoie Indiana Jones au club Obi-Wan au début du *Temple maudit* tandis que Lucas lui renverra l'ascenseur en plaçant un groupe d'E.T. dans la scène du Sénat galactique de *L'Attaque des clones*.
J.J. Abrams ne pouvait lui savoir qu'il décrocherait le job de repreneur de la saga en casant R2-D2 flottant au milieu de débris spatiaux dans *Star Trek*.

Les personnages sont aussi des fans
Mais rendre hommage à *Star Wars* passe aussi par toute la *fan culture,* tous ces personnages de fiction qui sont obsédés par l'univers. Cela peut prendre des proportions inquiétantes dans un épisode de *Friends,* où Rachel permet à Ross d'assouvir un fantasme de *fan boy* en s'habillant en Leia, période bikini métallique du *Retour du Jedi*. Tarantino n'ayant pas été traumatisé par les Jedi, d'autres films se chargent de recaser l'univers dans des conversations interminables de fans ayant leur opinion tranchée sur le moindre détail. *Clerks* (1994) de Kevin Smith gagne haut la main avec ses ruminations sur les centaines d'ouvriers innocents décimés alors qu'ils construisaient la seconde Etoile de la mort dans *Le Retour du Jedi*.
Mais dans le genre méta, on peut difficilement faire mieux et plus fin que l'épisode de *Community ("For a few paintballs more")* qui transforme une partie de paintball à la fac en invasion de l'Empire, avec un méchant déguisé en cornet de glace géant en guise de Dark Vador. La série ultra-référentielle de Dan Harmon est ainsi la seule à pouvoir faire accepter qu'un personnage décide de se déguiser en Han Solo parce qu'il vient de comprendre que la situation ressemble étrangement à une autre il y a bien longtemps, dans une galaxie lointaine.
L'avènement de *La Menace fantôme* a réactivé cet angle, via les fans déçus forcément. D'ailleurs, tous les "hommages" à la deuxième trilogie se font uniquement sur le thème du rejet. Sur le mode gentillet, le bien nommé *Fanboys* (2009) de Kyle Newman, où une bande de copains voudrait forcer le Skywalker Ranch de Lucas et voler une copie de *La Menace fantôme* avant sa sortie, exploite le filon façon road-movie à la Sundance. Malgré ses bagarres avec des fans de *Star Trek,* le film creuse avec peu d'humour et d'imagination le sillon des jeunes adultes scotchés à leur enfance. C'est adoubé par Lucas, Carrie Fisher fait coucou et le gag le plus drôle doit y être cette question existentielle des personnages avant de regarder la chose tant convoitée : *"Et si* La Menace fantôme *était un mauvais film ?"*
On préférera Simon Pegg (autre fan, par contre lié à *Star Trek*) dans sa sitcom d'avant le succès hollywoodien *Spaced,* coécrite avec Edgar Wright : après un hommage sincère et loufoque, plan par plan, aux dernières scènes de *L'Empire contre-attaque* dans un épisode, la paire réplique avec un bûcher de goodies *Star Wars* allumé par le personnage de Pegg après vision de l'épisode I. A un gosse avouant qu'il est fan de Jar Jar Binks, il réplique, avec colère : *"Tu n'étais pas là au début, tu ne sais pas à quel point c'est important !"* La génération marquée à vie par la paternité de Vador transfère sur la suivante son anxiété. Que la Force soit avec les jeunes yeux qui découvriront *Star Wars* avec l'épisode VII.


Chris Pratt en princesse Leia dans le *Saturday Night Live* en 2014.

ONDES DE CHOC

Monument de la pop culture, il était inévitable que la saga essaime dans la musique ou à la télévision. **Par Noémie Lecoq**

Fin juin, quand la Cour suprême des Etats-Unis légalise le mariage homosexuel à l'échelle nationale, Rian Johnson, réalisateur et scénariste de l'épisode VIII de *Star Wars* (sortie prévue pour 2017), poste sur Twitter une image où Dark Vador brandit le drapeau arc-en-ciel. Un grincheux objecte que ce personnage n'aurait pas approuvé cette décision. Rian Johnson réplique avec une simple photo, sans commentaire : Freddie Mercury sur les épaules de Dark Vador, en plein concert d'une tournée de 1980. L'irruption du seigneur du côté obscur de la Force en plein débat public en dit long sur son impact culturel.
Pour évoquer *Star Wars,* d'autres musiciens préfèrent y faire allusion dans leurs paroles (*Do It* des Beastie Boys, *The Happy Goth* de Divine Comedy, au moins quatre morceaux du Wu-Tang Clan, deux de Gorillaz…), leurs samples (sur plusieurs albums d'UNKLE notamment), leurs titres de chansons (*Deth Starr* de Tenacious D, ou encore *These Aren't the Droids You're Looking For* de Queens of the Stone Age). Les Irlandais d'Ash n'ont jamais caché leur passion pour l'œuvre de George Lucas. Si leur premier album s'intitule *1977,* c'est en partie pour glorifier l'année de sortie du tout premier film de la série. L'hommage se poursuit avec la conclusion de cet album, *Darkside Lightside,* dont le titre et certains chœurs renvoient à *Star Wars*. Ils vont même jusqu'à enregistrer une reprise de *Cantina Band* en face B de *Girl from Mars*.
Cette chanson de John Williams apparaît dans une scène mémorable de l'épisode IV, dans le bar louche de Mos Eisley, sur Tatooine. Ce même extrait a été revisité en 2010 à l'occasion d'une pub Adidas Originals, avec un casting surprenant : les deux robots de Daft Punk qui se fondent à merveille dans le décor, mais aussi Noel Gallagher, Ian Brown, Snoop Dogg et David Beckham.

Cartman Skywalker

La publicité n'est pas la seule occasion de mesurer à la télévision les ondes de choc de *Star Wars*. Du *Saturday Night Live* au *Muppet Show*, de *Family Guy* à *Futurama,* les parodies ne se comptent plus. Il est rare qu'une nouvelle saison des *Simpson* n'apporte pas son nouveau lot de clins d'œil plus ou moins appuyés aux personnages des films, à la musique ou aux répliques cultes. En 1998, Mark Hamill est l'invité de l'épisode *"Homer, garde du corps"*. Plus récemment, dans *"C'est moi qui l'ai fait"* en 2006, Bart et le principal Skinner se battent en duel façon combat de sabre laser, sur le morceau *Duel of the Fates* de John Williams, extrait de la B.O. officielle.
De nombreux passages de *South Park* renvoient à *Star Wars* avec, parmi les grands moments, Randy Marsh déguisé en princesse Leia, les Stormtroopers et Luke Skywalker dans l'épisode en trois parties *"Imaginationland"*, ou Chef qui se transforme en une sorte de Dark Vador avant de quitter la série. Cible récurrente, George Lucas est tourné en dérision dans trois épisodes. Dans la conclusion de la saison 16, *"Obama a gagné"*, Cartman vole des milliers de bulletins de vote pour qu'Obama soit réélu, dans l'unique but de décrocher le rôle du fils de Luke Skywalker dans le prochain *Star Wars*.
Satiriste américain spécialiste des parodies chantées, "Weird Al" Yankovic a sorti deux détournements de l'univers *Star Wars*. *The Saga Begins* reprend l'air du classique *American Pie* en changeant les paroles. Habillé en Obi-Wan Kenobi dans le clip, "Weird Al" raconte *La Menace fantôme* pendant que Palpatine joue du piano dans le désert. Mais on lui doit aussi l'idée fabuleuse de métamorphoser le *Lola* des Kinks en *Yoda*, en hommage au maître Jedi – la parodie suprême et indétrônable.



YOUR OWN

Certains spectateurs très impressionnés par *Star Wars* ont fait des préceptes des Jedi une religion, le jediisme. Une façon surprenante de mieux vivre qui rassemble des croyants de par le monde. **Par Léo Soesanto**

U*tilise la Force, Luke."* Ce bon vieux conseil d'Obi-Wan Kenobi prit une drôle de tournure en 2001, dans une galaxie pas si lointaine, lorsque de facétieux Anglo-Saxons (Anglais, Canadiens et Néo-Zélandais) notèrent "jedi" comme religion sur leur fiche de recensement. Blague et/ou protestation contre une question un peu trop personnelle, la réponse (et une bonne campagne spontanée d'e-mails) fit du jediisme la quatrième religion déclarée en Angleterre devant le judaïsme et le bouddhisme, avec 390 127 croyants de la Force. Soit 0,7 % de la population britannique.
De quoi inciter le Bureau de la statistique nationale britannique à rajouter dans sa liste des religions le jediisme (code 896) au côté de païen (code 897) et d'athée (898). Au recensement de 2011, le nombre de jedi sortis du bois est tombé à 176 632. Mais leur religion est devenue autre chose qu'une liste de répliques zen et une excuse pour agiter des sabres laser en cosplay.

Des préceptes au quotidien

La base est plutôt simple : pas de croyance en un être divin et un dualisme vite résumé par Yoda en guise d'aide-mémoire dans *L'Empire contre-attaque* – *"La peur est le chemin vers le côté obscur : la peur mène à la colère, la colère mène à la haine, la haine mène à la souffrance".* Derrière, c'est ce mélange de christianisme, de bouddhisme, de Joseph Campbell (la vie du héros comme un voyage), de taoïsme et de *bushido* (le code d'honneur des samouraïs) qui inspira Lucas. Tout de même, pas de quoi en faire un gourou comme L. Ron Hubbard et sa scientologie. Les adeptes du jediisme savent faire la part des choses. La tolérance étant leur maître mot, on peut ainsi être jedi tout en restant chrétien, bouddhiste ou musulman. David Walker, l'évêque de Manchester, se montre ainsi compréhensif : *"Le jediisme est une question de personnes voulant vivre plus heureux, une vie mieux remplie, avec un soupçon d'altruisme."* [1]
Où trouve-t-on ces jedi ? A travers le monde, mais sur internet et Facebook, moyen principal de propager le dogme. On est moins dans un temple que dans un forum. Leur nombre est difficile à estimer. Il existe plusieurs écoles, églises. L'américain Temple of the Jedi Order, le britannique Church of Jediism (qui revendique 500 000 membres du monde entier)... Tous dispensent des codes de bonne conduite incitant plus ou moins à méditer, à être en bonne condition physique, à contrôler ses émotions, à se défendre et à ne jamais attaquer. Le Church of Jediism incite par exemple à porter la capuche, ce qui provoqua des problèmes en 2009 dans un supermarché pour son créateur Daniel M. Jones (*The Guardian,* 18 septembre 2009). Des vigiles le forcèrent à ôter son hoodie, poussant le jeune homme (23 ans à l'époque) à attaquer la chaîne (Tesco) pour discrimination religieuse. Leur réponse fut plutôt éclairée : *Obi-Wan Kenobi, Yoda et Luke Skywalker sont tous apparus sans capuche et cela ne les a pas menés vers le côté obscur ; nous savons tous que l'Empereur est le seul à ne jamais avoir retiré la sienne."*

Leur religion est devenue autre chose qu'une liste de répliques zen et une excuse pour agiter des sabres laser en cosplay.

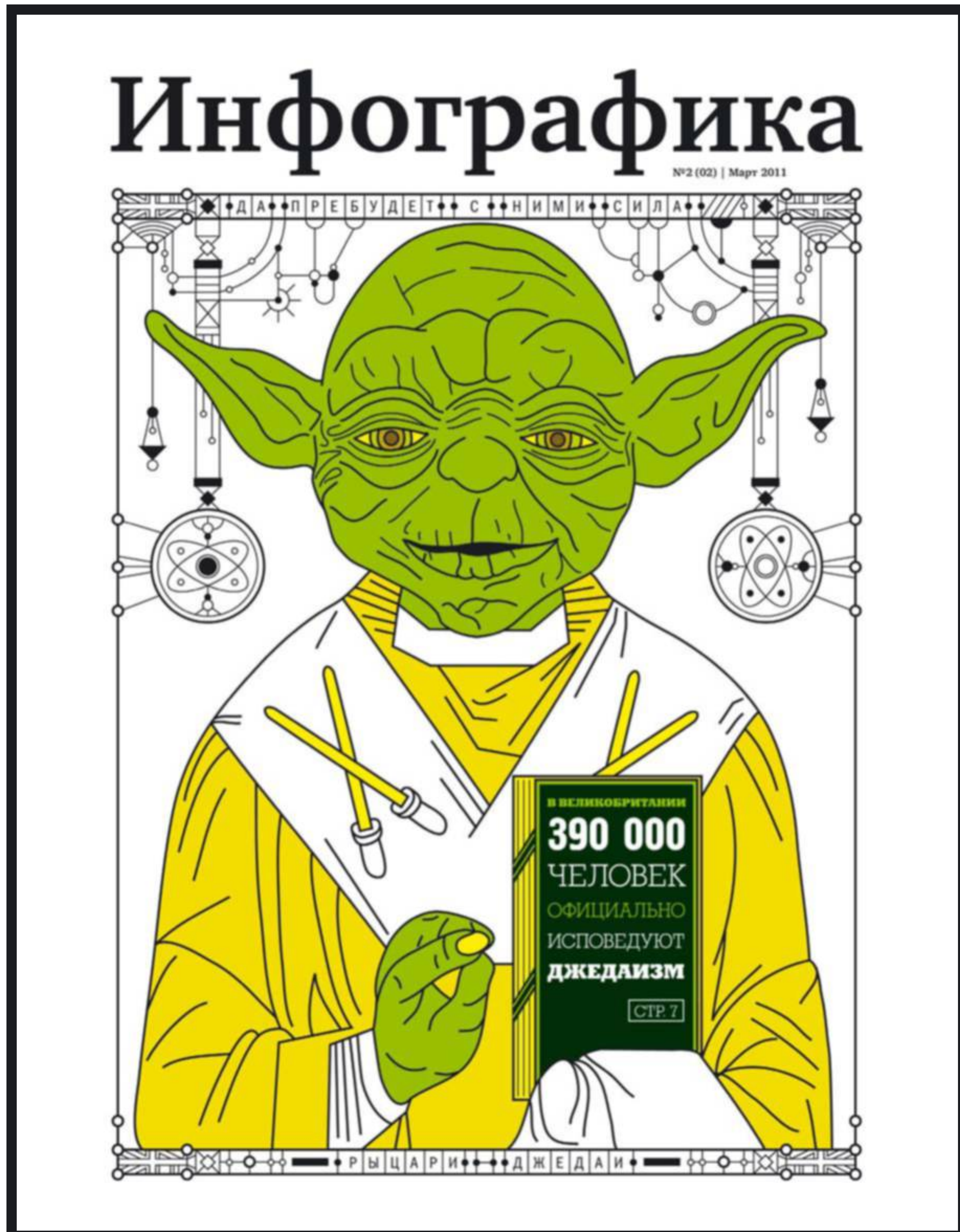
Le jediisme peut avoir des applications un peu plus concrètes dans la vie de tous les jours et avancé masqué sous d'autres formes. Contacté par mail, Daniel M. Jones évoque un cas pratique : *"J'étais une fois dans un karaoké avec un autre membre de mon église. Un monsieur entre, commence à crier sur nous et à menacer mon compagnon. J'ai utilisé la programmation neuro-linguistique pour désamorcer la situation, calmer l'homme et le faire partir."* Un peu plus "mécréant", Scott Edinger, un auteur en management, trouve le moyen d'appliquer le jediisme à la pratique des affaires : *"'Fais-le, ou ne le fais pas, mais il n'y a pas d'essai...',* (cette phrase de Yoda) *nécessite peu d'explications. S'impliquer et mener à des résultats, et la volonté de donner nos meilleurs efforts, sont les marques des grands leaders mais aussi des grands hommes."* [2] Ou comment faire passer Donald Trump pour un maître Jedi.

Un peu de distance

Mais à quel moment un tel système de croyance peut-il être considéré comme une religion ? Quand il est pris très au sérieux par d'autres : en avril 2015, des étudiants de l'université Dokuz Eylül en Turquie signèrent une pétition pour faire installer un temple jedi sur leur campus. Une réaction ironique à une autre pétition pour l'installation d'une mosquée sur le campus de l'Istanbul Technical University. De quoi provoquer la réaction disproportionnée de certaines autorités religieuses : *"Le jediisme se répand dans les sociétés chrétiennes",* écrit le professeur Bilal Yorulmaz dans la très sérieuse revue de la Direction des affaires religieuses. Prétexte aussi pour se lancer dans une attaque contre les blockbusters américains. Méditer toujours Yoda, il faut donc : *"La peur est le chemin vers le côté obscur..."*

1. www.bbc.com/news/magazine-29753530
2. http://onforb.es/1L7Zunt

PERSONAL JEDI



Couverture du n° 2 d'*Infographics Magazine*, avec la légende *"390 000 personnes en Grande-Bretagne se disent adeptes du jediisme"*, mars 2011.

STAR WARS REVISITED

Les artistes ont trouvé matière à création dans la saga et ses images iconiques. Tableau à la manière de, irruption dans le quotidien, télescopage avec l'Histoire ou recherche graphique : chacun réinterprète ici son *Star Wars*.



David Eger *Cantina*, 2015.







Page de gauche : Lewis Forde *The Royal Red Guard*, 2015.
Page de droite : Daniel Polevoy *Jerusalem Darth Vader*, 2014.
David Eger *B.F. Boba Fett*, 2013.







Page de gauche : Cihan Unalan *Dark Exhibition*, 2015.
Agan Harahap *Yalta Conference 1945*, 2013.
Page de droite : Hyperactive Studio *Stormtrooper*, 2015.



Daniel Picard *Darth Vader Urinal*, 2014.

L'EXPO CONTRE-ATTAQUE

Retrouvez ces œuvres parmi beaucoup d'autres à *L'expo contre-attaque* à la galerie Sakura, 21, rue du Bourg-Tibourg, 75004 Paris, jusqu'au 15 janvier 2016. Entrée libre et gratuite du mardi au vendredi de 12 h à 20 h, les samedis et dimanches de 11 h à 20 h.